NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

12/10 • AUSGABE 164 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 12

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DIE BESTEN SPIELE DES WINTERS IM TEST:

Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise (Wii)
Star Wars: The Force Unleashed 2 (Wii)
Sonic Colours (Wii/DS)
NBA Jam (Wii)
FlingSmash (Wii)
DJ Hero 2 (Wii)
Rune Factory 2 (DS)
Ghost Recon (Wii)

NEUES VON EUREN NINTENDO-LIEBLINGSHELDEN:

Pokémon Schwarz/Weiß (DS)
Super Mario All-Stars (Wii)
Kirby's Epic Yarn (Wii)
Golden Sun (DS)

DAS MEGA-COMEBACK:

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SO ROCKT DER NINTENDO-STAR DIE Wii!

XXL-TEST & GROSSES GEWINNSPIEL

GOLDENEYE 007

STAUBT TOLLE PREISE ZUM ACTION-HIT AB!

HD-Fernseher, Wii-Konsolen, Spiele und mehr!

ShaunWhite
SKATEBOARDING

TRANSFORMIERE DEINE WELT.

Mehr als 80 Tricks

Verwandle das Gelände

Spiele Online

Verwandle Strassen in Half-Pipes, verwandle Gebäude in Rampen und verlängere Geländer für endlose Grinds - allein oder mit Freunden. All das im einzigen Spiel, dass es dir ermöglicht deinen eigenen Skatepark zu entwerfen, zu kreieren und zu befahren.

PC DVD ROM · XBOX 360 · PS3 · Wii

UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Shaun White name and likeness are used under license from Shaun White and Shaun White Enterprises, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo aand Wii are trademarks of Nintendo.

300023417 / 300023964

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In der vergangenen Ausgabe der N-ZONE war die nahende Vorweihnachtszeit schon deutlich zu spüren: Die Anzahl der Tests zu Wii- und DS-Neuveröffentlichungen stieg nach eher spielearmen Vormonaten rapide an. Doch dies ist kein Vergleich zu den vielen Tests, die euch im aktuellen Heft erwarten! Der Großteil der von uns unter die Lupe genommenen Games schnitt dabei erfreulich gut ab, was die Entscheidung, welche Spiele ganz oben auf dem Wunschzettel stehen müssen, wiederum schwerer denn je macht. Wir haben uns durch die Flut an Neuerscheinungen gekämpft und stehen euch bei der Qual der Spiele-Wahl gewohnt kritisch und objektiv zur Seite. Weihnachten kann kommen!

Zu den Highlights der prallsten N-ZONE des Jahres zählen Vorschauberichte zu **Donkey Kong: Country Returns**, **Kirby's Epic Yarn**, **Pokémon Schwarz/Weiß** und **Super Mario All-Stars** und natürlich Tests zu den Wii- und DS-Hits des Winters. **Sonic Colours**, **Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise** und Nintendos **FlingSmash** sind nur ein Bruchteil dessen, was euch in der Teststrecke erwartet. Als besonderes Schmankerl gibt's zum heiß ersehnten **GoldenEye 007**-Test noch ein großes Gewinnspiel mit edlen Preisen.
Trotz der vielen Spieleberichte müsst ihr in dieser Ausgabe der N-ZONE auf nichts verzichten: Wie jeden Monat haben wir die wichtigsten News aus dem Nintendo-Universum und der Community, interessante Retro-Reportagen und hilfreiche Tipps & Tricks, etwa die Fortsetzung der **Professor Layton**-Lösung, mit ins Heft gequetscht.

Wenig erfreulich hingegen sind zwei Hersteller-Vorgaben, die uns leider vorschreiben, **Donkey Kong Country Returns** und **Disney Micky Epic** nicht vor deren Veröffentlichung zu testen. Doch dies ist kein Grund, um Trübsal zu blasen: Auf unserer Internetseite www.n-zone.de werdet ihr zum frühestmöglichen Zeitpunkt mit allen Fakten zu den beiden Hit-Kandidaten versorgt. Zudem findet ihr dort wie gewohnt topaktuelle News, die besten Tipps & Tricks und spannende Reportagen. Überzeugt euch selbst!

Eine schöne Vorweihnachtszeit und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SUPER MARIO ALL-STARS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Anzahl an Spieletiteln in dieser Ausgabe:**
  60 *– und das, obwohl wir uns fast ausschließlich auf die für uns Gamer wirklich interessanten Titel beschränkten.*
- **Test, den jeder machen wollte:**
  GoldenEye 007 *– letztendlich tobte sich auch wirklich das gesamte Team nach Feierabend regelmäßig gemeinsam im genialen Mehrspieler-Modus aus.*
- **Test, den niemand machen wollte:**
  Tony Hawk SHRED *– und das auch nur, weil niemand seine motorischen Defizite in Sichtweite der lieben Kollegen offenbaren wollte. Sebastian hat sich erbarmt und letztendlich doch richtig Spaß gehabt.*
- **Spiel des Monats:**
  Keines, denn bis Redaktionsschluss gelang es dem Team nicht, sich auf DAS Spiel zu einigen. Christoph favorisiert ***FlingSmash****, Sebastian* ***TrackMania*** *und Tom ist zwischen* ***GoldenEye****,* ***DJ Hero 2*** *und* ***NBA Jam*** *hin- und hergerissen.*
- **Heldin des Monats:**
  Praktikantin Anne. Nach sechs Monaten toller Arbeit in der Redaktion kehrt unser Sprachgenie wieder an die Uni zurück, um dort zu promovieren! Das N-ZONE-Team sagt: „Danke, Frau Doktor!"

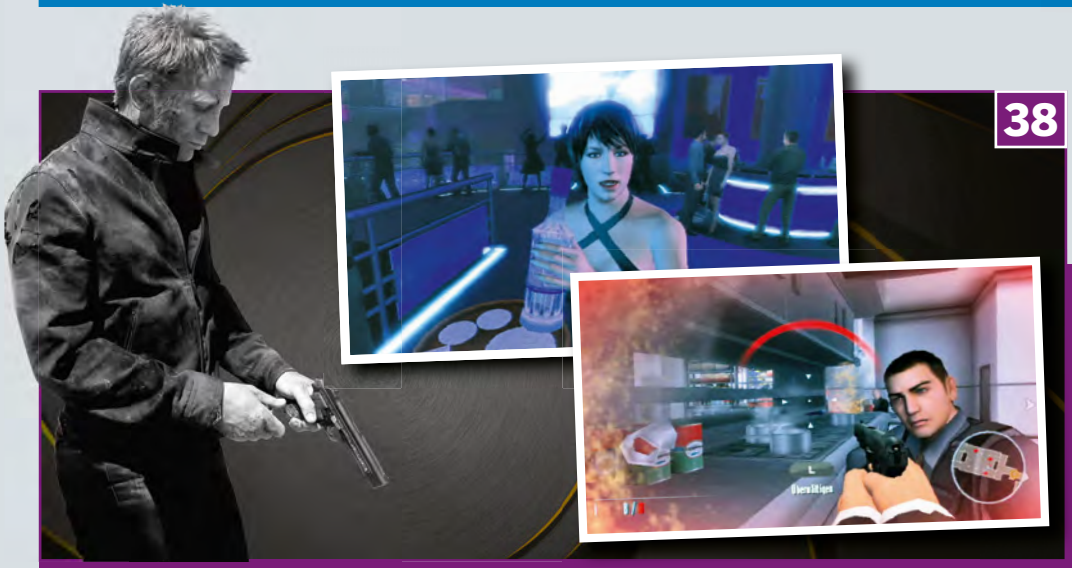
INHALT 12/2010

24

CHRISTOPH

Zu Marios 25. Dienstjubiläum beschert uns Nintendo mit den **Super Mario All-Stars** eine ganz besondere Spielsammlung. Wir verraten euch, warum die klassischen Super Mario-Spiele auch heute noch mehr als nur spielenswert sind, welche Extras den Meilensteinen der Videospielgeschichte beiliegen und warum kein echter Fan sich diese geballte Ladung Spielspaß entgehen lassen darf.

VORSCHAU | SUPER MARIO ALL-STARS



38

THOMAS

Im XXL-Test des Action-Krachers erfahrt ihr, ob Wii-typisch geschüttelt oder doch nur gerührt wird, wie gut es gelang, die Story zeitgemäß zu inszenieren, und ob der neueste Wii-Auftritt von 007 dem großen Namen gerecht wird. Passend dazu gibt's ein tolles Gewinnspiel (Infos dazu auf Seite 9), bei dem ihr mit etwas Glück und einem guten Agenten-Riecher coole Preise absahnen könnt!

TEST & GEWINNSPIEL | GOLDENEYE 007

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14

Wii

Donkey Kong Country Returns	16
Kirby's Epic Yarn	20
Super Mario All-Stars	24

DS

Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	30
Pokémon Schwarze/Weiße Edition	26

TEST

Charts	68
Das Team	33
Kalender	36
Meinungsmache	34
Release-Termine	35
So testen wir	32
Top-Spiele	66

Wii

Beyblade: Metal Fusion – Counter Leone	59
Deer Drive	61
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	57
DJ Hero 2	48
FlingSmash	52
Ghost Recon	51
Gods vs. Humans (WiiWare)	71
GoldenEye 007	38
Mario Party 2 (WiiWare)	71
Miffis Welt (WiiWare)	71
NBA Jam	53
NHL 2K11	60
Pac-Man Party	59
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	44
Sengoku Basara	56
Shaun White Skateboarding	46
Shimano Extreme Fishing	61
Sid Meyer's Pirates!	60
Sonic Colours	42
Sonic the Hedgehog 4 Episode 1 (WiiWare)	70
Star Wars: The Force Unleashed 2	50
Tony Hawk SHRED	58
TrackMania	55
WWE SmackDown! vs. RAW 2011	54

26

VORSCHAU | POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

CHRISTOPH

Wer denkt, schon alles über das nächste **Pokémon**-DS-Spiel zu wissen, wird von unserer Vorschau eines Besseren belehrt: Wir haben uns durch die japanische Fassung von **Pokémon Schwarze/Weiße Edition** gekämpft, dabei Hunderte der drolligen Taschen-Monsterchen gefangen und die heißesten Infos für euch zusammengefasst.

16

VORSCHAU | DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SEBASTIAN

Im Nintendo Europa-Hauptquartier hatten wir die Ehre, das Comeback von **Donkey Kong** über mehrere Stunden spielen zu dürfen und dabei weit mehr als nur Eindrücke sammeln zu können. Obwohl keine Wertung vor dem US-Erscheinungstermin am 21. November veröffentlicht werden darf, erfahrt ihr in unserer Vorschau, weshalb nicht nur Fans des Nintendo-Stars und der Originale vom Super Nintendo dieses Spiel ohne Bedenken auf ihren Wunschzettel packen sollten. Nein! Müssen!

DS

Aura-Aura Climber (DSiWare)	72
FIFA 11	64
Go Series: Defence Wars (DSiWare)	73
My Exotic Farm (DSiWare)	73
Quick Pick Farmer (DSiWare)	73
Rune Factory 2	63
Sonic Colours	62
Thorium Wars (DSiWare)	72
TrackMania Turbo	64

ONLINE

DSi-Kanäle	72
VideoGamesZone	74
Wii-Kanäle	70

SERVICE

Spielerforum	90

Tipps & Tricks:

Batman: The Brave and the Bold	82
Guitar Hero: Warriors of Rock	82
Professor Layton und die verlorene Zukunft	84
Spider-Man: Dimensions	83
Wii Party	83

RETRO

Mission: Agentenspiele	80
Retro-Startseite	76
Spiele … und spare Bares!	78

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Animal Crossing, Retro	78
Aura-Aura Climber, Online	72
Batman: The Brave and the Bold, Tipps	82
Wii Party, Tipps	83
Beyblade, Test	59
Deer Drive, Test	61
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn, Test	57
Die Legende der Wächter, News	07
Die Sims 3, News	07
Die Welt ist nicht genug, Retro	81
DJ Hero 2, Test	48
Donkey Kong 64, Retro	79
Donkey Kong Country Returns, Vorschau	16
Donkey Kong Jr. Math, Retro	76
Faxanadu, Retro	77
Fenimore Fillmore: The Westerner, Online	71
FIFA 11, Test	64
FlingSmash, Test	52
Ghost Recon, Test	51
Ghost Trick: Phantom-Detektiv, News	09
Go Series: Defence Wars, Online	73
Gods vs. Humans, Online	71
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung, Test	30
GoldenEye 007, Test	38
Guitar Hero: Warriors of Rock, Tipps	82
James Bond Jr., Retro	81
Kirby's Epic Yarn, Test	20
Mario Party 2, Online	71
Miffis Welt, Online	71
Mission: Impossible, Retro	81
Monopoly Streets, News	07
Moorhuhn Jahrmarkt-Party, News	07
My Exotic Farm, Online	73
NBA Jam, Test	53
NHL 2K11, Test	60
PacMan Party, Test	59
Perfect Dark, Retro	80
Pokémon Schwarz/Weiß, Vorschau	26
Professor Layton und die verlorene Zukunft, Tipps	84
Professor Layton vs. Ace Attorney Phoenix Wright, News	08
Quick Pick Farmer, Online	73
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise, Test	44
Rune Factory 2, Test	63
Sengoku Basara, Test	56
Shaun White Skateboarding, Test	46
Shimano Extreme Fishing, Test	61
Sid Meyer's Pirates!, Test	60
Sonic Adventure DX: Director's Cut, Retro	79
Sonic Colours, Test	42, 62
Sonic the Hedgehog 4 Episode 1, Online	70
Spider-Man: Dimension, Tipps	83
Star Wars: The Force Unleashed 2, Test	50
Super Mario All-Stars, Vorschau	24
Thorium Wars, Online	72
Tony Hawk SHRED, Test	58
TrackMania Turbo, Test	64
TrackMania, Test	55
Willkommen in der Steinzeit, News	07
WWE SmackDown! vs. RAW 2011, Test	54
Yeti Sports Penguin Party, News	07

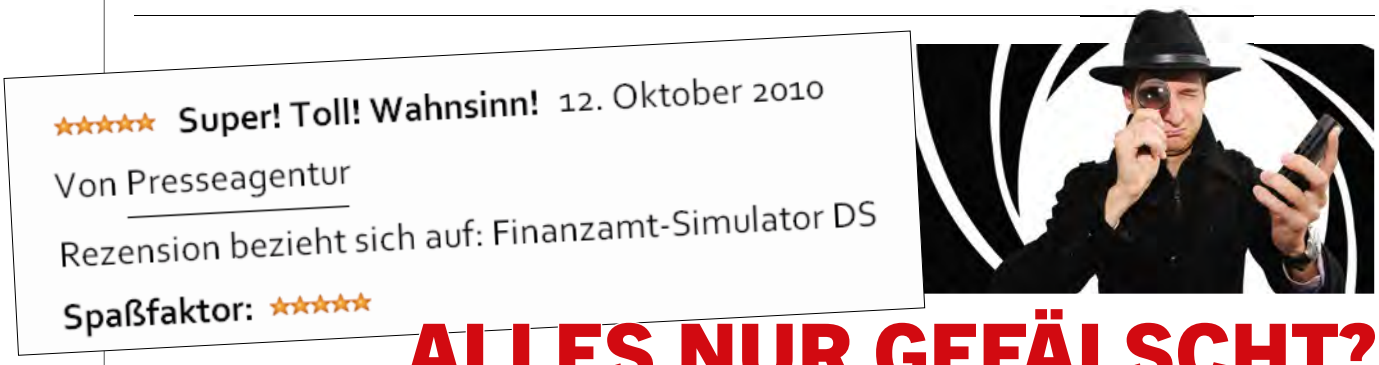
Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DER HERBST WIRD BUNT

Konsolen und Fernbedienungen bekommen einen Neuanstrich spendiert.

Wenn die Tage kürzer und die Nächte kälter werden, sehnen sich die Menschen nach warmem Kaminfeuer, grellen Sonnenstrahlen und sommerlichen Farben, um die Winter-Tristesse abzumildern. Nintendo weiß das und bringt passend zum Beginn der kühlen Jahreszeit farbenfrohe Konsolen und Zubehörteile in den Handel: Die Wii-Fernbedienung Plus verspricht seit dem 5. November ein Plus an Präzision. Das Utensil vereint die Wii-FB mit dem MotionPlus-Adapter und ist in den Farben Schwarz, Weiß, Hellblau und Rosa erhältlich. Der Preis liegt bei knapp 50 Euro. Wer noch keinen DSi XL oder keine Wii besitzt, dem erleichtert Nintendo mit roten Sonderauflagen anlässlich Marios 25. Geburtstags die Kaufentscheidung. Im Wii-Set, das knapp 200 Euro kostet, befindet sich zusätzlich zur Konsole und einer Wii-Fernbedienung Plus auch **Wii Sports** und **New Super Mario Bros. Wii**, zudem ist der NES-Oldie **Donkey Kong** dabei. Der Nintendo DSi XL ist mit dem ersten **New Super Mario Bros.**-Abenteuer bestückt, außerdem sind **Gehirn-Jogging** und **Wörterbuch 6 in 1** (mit Texterkennung via DSi-Kameralinse) vorinstalliert. Der Preis beträgt ca. 190 Euro. ■

Christoph meint: *„Dass kurz vor Weihnachten mal wieder neue Konsolen-Sets herauskommen, ist nichts Neues. In diesem Falle gefällt mir die Mario-Edition des DSi XL besonders gut, schließlich sind auf der Vorderseite drei typische Klempner-Items abgebildet. Auf der Wii fehlt eine solche Verzierung. Das ist für Sammler echt schade!“*



ALLES NUR GEFÄLSCHT?

N-ZONE investigativ: Arbeiten manche Hersteller in Online-Kaufhäusern mit schmutzigen Tricks?

Wir Redakteure kaufen hin und wieder Spiele bei Online-Fachhändlern ein. In letzter Zeit werden wir dort allerdings häufig stutzig – zum Beispiel wenn ein vermeintlicher Kunde ein gekauftes Spiel mit der bestmöglichen Punktzahl bewertet, das im N-ZONE-Test gnadenlos durchfiel. Vor allem bei von uns schlecht bewerteten Spielen kleinerer Hersteller haben wir den Verdacht, dass die Kundenkritiken gefälscht sind. Besonders auffällig sind Kunden, die immer wieder Spiele derselben Firmen bewerten. Sind das etwa Rezensionen, die von einer PR-Agentur verfasst wurden? Nicht auszudenken, wenn es so wäre ... Namen nennen wir aber nicht, so lange nichts bewiesen ist. ■

Christoph meint: *„Ich behaupte, dass manche Spielehersteller ihre Presseagenturen beauftragen, in Online-Kaufhäusern gefälschte Bewertungen einzustreuen. Denn scheinbar ehrliche Meinungen vermeintlicher Käufer sollen den Kaufanreiz erhöhen. Ich ermuntere alle Leser, die Augen nach Fake-Profilen offenzuhalten, um schwarze Schafe als solche zu enttarnen!“*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

DIE LEGENDE DER WÄCHTER (Wii)

Ebenso wie im Leinwand-Vorbild dreht sich im Videospiel **Die Legende der Wächter** alles um Eulen. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Shard und stürzt euch in insgesamt 25 Missionen in den Kampf gegen feindliche Krähen, Fledermäuse und anderes Flattergetier. Im Laufe der Handlung erlernt ihr immer mächtigere Angriffe und erhaltet bessere Ausstattungen (ja, auch Eulen legen Ausrüstung an). Das Gameplay ist genau wie Grafik und Hintergrundmusik Mittelmaß. Das Spiel ist zwar ab sechs Jahren freigegeben, wir wagen allerdings zu bezweifeln, ob sich die Thematik kriegerischer Eulen für Kinder wirklich eignet. ■

MONOPOLY STREETS (Wii)

Es leuchtet uns zwar nicht ein, weshalb man **Monopoly** auf der Wii spielen soll, wenn sich das Brettspiel doch schon nahezu perfekt für gemütliche Familienabende eignet, aber **Monopoly Streets** kann sich sehen lassen: Es gibt diverse Modi, sodass man **Monopoly** entweder in klassischer Darstellung zocken kann oder eine moderne Ansicht aktiviert, die das Geschehen mit Wolkenkratzern und Straßenzügen präsentiert. Leider kommt beim Spielen vor dem Fernseher der Schadenfreude-Faktor etwas zu kurz: Wir vermissen einfach die Möglichkeit, vor seinen Mitspielern mit einem Bündel Geldscheine zu prahlen! ■

YETI SPORTS PENGUIN PARTY (WIi)

Was passiert, wenn Pinguine eine Meisterschaft austragen? Das, was ihr hier im Bild seht! Es gibt neun Minispiele, darunter Kraxeln an der Kletterwand, Trampolinspringen oder die Wildwasserfahrt. Das klingt alles ganz nett, aber die unpräzise Steuerung macht vielen guten Ideen einen Strich durch die Rechnung. Dass bei Minispielsammlungen dieser Art nur dann Spaß aufkommt, sobald man mit mehreren Leuten vor dem Bildschirm spielt, bewahrheitet sich auch in diesem Fall. So bleibt diese Pinguin-Party hinter ihren Möglichkeiten zurück. Was aber nicht selbstverständlich ist: Es gibt sogar Punktlisten via Wi-Fi Connection. ■

MOORHUHN JAHRMARKT-PARTY (DS)

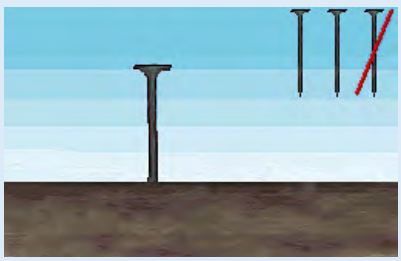
Auf dem Papier klingt diese recht umfangreiche Minispielesammlung durchaus reizvoll: „Erobere dir den Rummelplatz zurück und spiele 25 abgefahrene Attraktionen!“ Das verheißt der Verpackungstext. Unter den Spielchen befinden sich Heißer Draht, Dosenwerfen und Kegeln. Die Umsetzung der einzelnen Kapitel, die zudem von einer kitschigen Story umrahmt werden, ist allerdings schwach: Die Steuerung reagiert beim Entenfischen beispielsweise nur sehr träge, außerdem ist bei den meisten Disziplinen kaum spielerisches Talent gefragt. Wir raten zum Genre-Primus **Mario Party DS**. Da stimmt auch der Mehrspieler-Modus. ■

WILLKOMMEN IN DER STEINZEIT (DS)

In der Rolle eines Steinzeitmenschen – alternativ ist auch ein Fräulein anwählbar – grast man eine karg gestaltete Insel nach allerlei winzigen Utensilien ab, die stets gaaanz zufällig dort auftauchen. Zwischendurch absolviert man immer wieder Minispiele, doch die sind zumeist langweilig und selbst für Kinder zu anspruchslos. Es gilt etwa, Nägel in ein Holzbrett zu hämmern (siehe Bild), auf einem Dudelsack zu spielen oder Schattenumrisse zusammenführen. Gähn! Zudem ist die Steuerung mit dem Touchpen unpräzise. Mit Verlaub, aber 30 Euro für dieses steinzeitlich anmutende Spielprinzip sind einfach zu viel! ■

DIE SIMS 3 (DS)

Die Lebenssimulation beeindruckt auf dem DS einerseits mit tollem Spielumfang und dem gewohnt tiefgründigen Gameplay, das auch die übrigen Versionen auszeichnet. Andererseits zeigt die DS-Version auch die Grenzen der Mobilkonsole auf: Die Figuren sind allesamt schlicht gestaltet, es mangelt ihnen an grafischen Details. Und auch die Umgebung wirkt nicht allzu ausgefeilt, was allerdings an der Fülle an Utensilien liegt, die in der **Sims**-Welt zu finden sind. Wir beurteilen den dritten Seriensprosse dennoch als gut, schließlich schafften es die Entwickler, das Spielgefühl akkurat auf den DS zu bringen, noch dazu ist das Spiel sehr umfangreich. ■



PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY PHOENIX WRIGHT

3DS Diese Zusammenarbeit hat es in sich: Vorhang auf für die Überraschung des Jahres!

Am 19. Oktober machte der Entwickler Level-5 eine Ankündigung, die sich gewaschen hat: Sie planen neben **Professor Layton and the Mask of Miracle** (auf Deutsch: **Professor Layton und die Maske der Wunder**) einen weiteren Titel mit dem smarten Zylinderhutträger für den 3DS. Doch damit nicht genug! Bei dem Spiel wird es sich um eine Kooperation mit dem Entwickler Capcom handeln, der seinerseits auch einen bekannten Helden ins Rennen schickt – Anwalt Phoenix Wright aus der gleichnamigen Serie tritt nämlich im gleichen Spiel auf. Zum Gameplay ist bis jetzt wenig bekannt, nur dass es um eine Mischung aus Rätseln und mysteriösen Verbrechen gehen wird. Die Geschichte dreht sich um eine Stadt, in der Magie existieren soll und ein Hexenprozess stattfindet. ■

Anne meint: *„Das ist für mich bis jetzt definitiv die aufregendste Spiele-Ankündigung für den 3DS. Dass ein weiterer **Professor Layton**-Ableger für Nintendos neuen Wunder-Handheld erscheint, dürfte wohl alle Fans des smarten Zylinderträgers freuen. Doch Level-5 und Capcom setzen noch einen drauf und beteiligen auch den sympathischen Anwalt Phoenix Wright an der Geschichte. Die Handlung stammt übrigens aus der Feder des **Ace Attorney**-Schöpfers Takumi Shu und verspricht, richtig spannend zu werden – es bleibt allerdings abzuwarten, wie das Gameplay des Titels genau aussehen wird.“*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

- *Sega plant, Sonic the Hedgehog 4 auch als herkömmliche Disc im Handel anzubieten, sobald die einzelnen Episoden im Wii-Shop-Kanal veröffentlicht sind. Das geben die Verantwortlichen bloß noch nicht zu, um eine hohe Anzahl an Downloads der Episoden zu gewährleisten.*

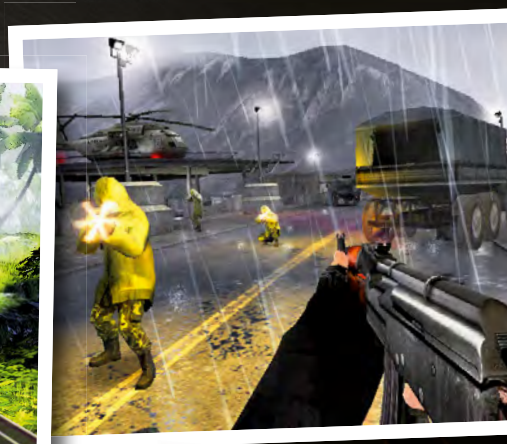
- ***Nintendo setzt die Kooperation mit Tecmo und Team Ninja – dem Entwickler von Metroid: Other M – nicht fort. Das Samus-Aran-Abenteuer erfüllte die finanziellen Erwartungen nicht annähernd und schaffte es nur kurzzeitig in die Wochenliste der meistgekauften Wii-Spiele.***

- *Während ihr diese Zeilen lest, produziert Nintendo schon die ersten Prototypen des 3DS, damit die meisten Entwickler damit versorgt werden können. Die wichtigsten Studios haben die Hardware aber schon längst.*

Wii™

ACTIVISION®

GOLDENEYE 007™



Gewinnt tolle Preise bei der 007-Schurkenjagd!

Passend zur Veröffentlichung von **GoldenEye 007** für die Nintendo Wii veranstaltet N-ZONE in Zusammenarbeit mit Activision eine große 007-Schurkenjagd, in der es eine Menge hochkarätiger Preise zu gewinnen gibt. Alles, was ihr dafür dafür tun müsst: in der vorliegenden Ausgabe die drei versteckten Bösewichte finden und dann im Internet die Seite http://www.videogameszone.de/Bond/ aufsuchen. Dort seht ihr in einem Kasten neun Bond-Schurken, unter denen ihr die drei, die ihr in der Ausgabe 12 der N-ZONE entdeckt habt, einfach anklickt. Wenn ihr die richtigen Bösewichte ausgewählt habt, landet ihr auch schon auf der Teilnahmeseite, wo ihr nur noch euren Namen und eure Anschrift eingebt, um an der **GoldenEye 007**-Verlosung teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg bei der Suche nach den Bond-Bösewichten!

Das gibt's zu gewinnen:

1x SONY

Sony Bravia 40-Zoll Full HD LCD-TV
+ Wii (schwarz)
+ GoldenEye 007 Collector's Edition
(Spiel inkl.Classic Controller)

1x SONY

Sony Bravia 37-Zoll Full HD LCD-TV
+ Wii (schwarz)
+ GoldenEye 007 Collector's Edition
(Spiel inkl. Classic Controller)

1x

1x James Bond Complete Edition (alle 22 DVDs)

3x

GoldenEye 007 Collector's Edition (Spiel inkl. Classic Controller)

5x

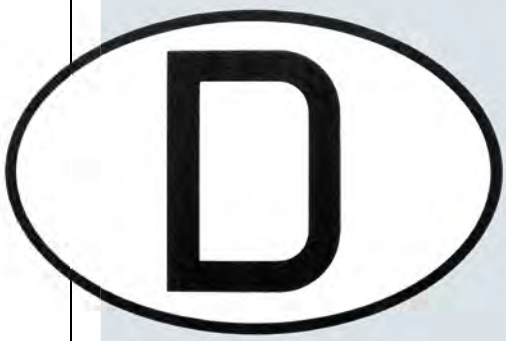
GoldenEye 007-T-Shirt „Cheater"

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Activision und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 29.12.2010.

TOPS & FLOPS

↑ DEUTSCHLAND FEIERT MIT

In der letzten N-ZONE hatten wir noch darüber spekuliert, ob die **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition den Sprung nach Deutschland schafft. Jetzt herrscht Gewissheit: Sie kommt. Wir finden es zwar einerseits merkwürdig, für ein 17 Jahre altes Super-Nintendo-Spiel 30 Euro hinzublättern, aber andererseits sind ja noch Extras dabei.



↑ HOLT EUCH DEN LAYTON-SCHUBER!

Professor Layton und die verlorene Zukunft gehört zu den besten Spielen dieses Jahres. Damit ist die erste Trilogie der Knobelreihe zwar beendet, aber die nächsten Serienableger stehen schon in den Startlöchern und dürften innerhalb der nächsten Jahre erscheinen. Wer alle drei bisher in Europa erhältlichen Layton-Spiele auf www.nintendo.de registriert und auf einem bestimmten Bereich der Webseite seine Adresse eingibt, erhält als Dankeschön einen Sammelschuber (siehe Bild). Die Aktion endet am 31. Dezember 2010.

↓ KEIN LENK-AUTO FÜR DEN Wii-SHOOTER

Auf PC, PlayStation 3 und Xbox 360 wird der neue **Call of Duty**-Ableger von Treyarch brennend erwartet, doch unter Wii-Besitzern hält sich die Euphorie in Grenzen. Das dürfte daran liegen, dass es das Shooter-Genre auf der Wii generell schwer hat. Dass die Erfolgsaussichten von **Black Ops** auf der Wii nicht ganz so hoch sind wie auf den HD-Konsolen, zeigt auch Activision indirekt – indem die Prestige-Edition, die ein fernsteuerbares Auto beinhaltet, gar nicht erst für Wii kommt.

↑ 3, 2, MEINS!

Diese Spendensumme kann sich wahrhaft sehen lassen: 25.000 Euro kamen zusammen, als Nintendo bei den Pokémon Days 2010 zu großzügigem Geben aufrief. Allein 5.150 Euro legte der erfolgreiche Bieter für den ausrangierten Pokémon-Bus (130 kW, Dieselmotor, 200.000 Kilometer, TÜV bis Februar 2011) auf den Tisch. Dazu kamen knapp 20.000 Euro freiwillige Spenden von den großen und kleinen Besuchern der **Pokémon**-Tournee. Das Bild, das Nintendo auf seiner offiziellen Webseite veröffentlichte, zeigt General Manager Dr. Bernd Fakesch bei der Übergabe der Spendensumme an die McDonald's Kinderhilfe-Stiftung.

↑ ↓ SO EIN PECH!

Bei der Auswertung unseres Gewinnspiels zu **Metroid: Other M** hatten wir eigentlich schon einen Gewinner gezogen, der sich über den brandneuen Wii-Action-Kracher freuen sollte. Doch dann kam die Ernüchterung: Der vermeintlich Glückliche hatte vergessen, seine Anschrift auf der Postkarte anzugeben. Gewonnen haben letztlich Sascha Laschert (Wii-Konsole), Georg Hirmer und Peter Bihn (T-Shirt) und Marcel Warbeck sowie Carmen Gepert (Spiel). Wir gratulieren ganz herzlich!

GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV

DS Kein Scherz: Der Held dieses Spiels ist schon tot!

Sissel, die Hauptfigur von **Ghost Trick**, steckt in einer theologisch äußerst vertrackten Situation: Denn er ist schon tot und seine Seele steht kurz davor, in die Ewigkeit zu entschwinden. Er könnte sich also prinzipiell ganz sanftmütig auf seine Himmelfahrt einstellen, wären da nicht die mysteriösen Umstände, die ihn beschäftigen: Wer hat ihn bloß auf dem Gewissen? Warum musste er überhaupt sterben? Und auf welche Art und Weise hat man ihn ermordet? Sissels Erinnerungsvermögen ist vollständig ausgelöscht, doch sein neuer bester Kumpel Lampe – es ist tatsächlich eine Lampe! – weist ihn ausführlich in das Dasein als Geist ein. Nach dieser Begegnung steht für Sissel fest: Er will seine neuen Superkräfte, die er als sogenannter Phantom-Detektiv jetzt hat, dazu verwenden, die übrige Menschheit vor ähnlichen Erlebnissen zu bewahren. Der Beginn einer heldenhaften Karriere eines totgeglaubten Ermittlers … Dieser Stoff ist schon fast so gut, dass man **Ghost Trick** gerne als Sonntagabend-**Tatort** im Ersten verfilmt sehen möchte! ■

Christoph meint: *„Sissel der Phantom-Detektiv vereint die Genres Adventure und Knobelspiel auf äußerst amüsante Art und Weise. Den Ursprung merkt man der spielerisch frischen Gameplay-Mixtur dabei deutlich an:* ***Ghost Trick*** *stammt von Shu Takumi, dem Erfinder der* ***Ace Attorney****-Reihe. So erhebt auch Sissel – genauso wie Nachwuchs-Anwalt Phoenix Wright – häufig mal Einspruch, wenn ihm jemand mit einer unpassenden Bemerkung begegnet. Mir gefällt, dass bei* ***Ghost Trick: Phantom-Detektiv*** *nicht nur gelesen und geklickt wird, sondern dass das Spiel viel interaktiver abläuft als das Juristen-Adventure. Dadurch identifiziert sich der Spieler viel mehr mit der Welt.“*

ACTIVISION PLANTE HOCHZEIT MIT RARE

Erst jetzt kam heraus: Die Spielebranchen-Größen wollten sich vermählen. Doch die Hochzeit platzte!

Ob **Donkey Kong Country**, **Banjo-Kazooie**, **Diddy Kong Racing** oder **Perfect Dark**: Alle diese Super-NES- und N64-Titel waren sehr erfolgreich und wurden vom britischen Entwicklerstudio Rare entwickelt. Doch seit 2005 gehört das einst unabhängige Studio zu Microsoft und arbeitet nur noch an Titeln für die Xbox 360. Allerdings schien vor einigen Jahren nicht nur Microsoft an einer Übernahme interessiert gewesen zu sein, sondern auch Activision. Das verriet nun Ed Fries von Microsoft in einem Interview mit dem Online-Magazin www.develop-online.net. Anfänglich gab Activision sogar das beste Angebot ab. Fries erzählt: „Rare schaute sich uns beide an, und so wie ich es sah, waren sie mehr an einer Partnerschaft mit Activision interessiert, weil sie ein Dritthersteller und unabhängig auf allen Plattformen sein wollten“, so Ed Fries. Doch dann passierte etwas zwischen Activision und Rare, was dazu führte, dass doch noch Microsoft als Sieger aus dem Wettstreit hervorging: „Ich weiß nicht, was es war, aber der Deal war schon recht weit fortgeschritten, bevor sich die Beziehung zwischen Activision und Rare abkühlte. Wir gaben ein Gegenangebot ab.“ Warum sich Rare für Microsoft entschied, ist nicht bekannt. Fest steht nur, dass Rare schließlich für rund 375 Millionen US-Dollar übernommen wurde. Der Preis war deshalb so hoch, weil Nintendo zu diesem Zeitpunkt noch die Hälfte aller Anteile von Rare besaß und die Option hatte, auch den Rest zu erwerben. ■

Christoph meint: *„Es ist gut möglich, dass wir heute noch neue Rare-Spiele in der N-ZONE testen würden, hätte Activision den Kultentwickler erworben. Es ist sogar wahrscheinlich, dass Activision Rare hauptsächlich für Projekte auf Wii und DS eingesetzt hätte, eben weil das Studio bei den Nintendo-Fans einen guten Ruf genoss. Dass sich Rare neuerdings aufs Programmieren von Kinect-Spielen konzentriert, ist für mich ein Skandal. Die Mitarbeiter haben mehr drauf!“*

SPIELE BUNTER!

Dr. Eggman drückt euch die Daumen: Räumt eine Wii und Sonics neues Abenteuer ab!

N-ZONE und Sega verlosen eine Wii-Konsole mit der Special Edition von **Sonic Colours**. Diese beinhaltet das pfeilschnelle neue Jump & Run mit dem Flitzeigel und coole Sammelfiguren von Sonic und den Wisps. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach die folgende Frage:

Welche Einzelspieler-Wertung hat Sonic Colours für Wii im N-ZONE-Test bekommen?

Schickt uns bis zum 14. Dezember eine Postkarte mit der richtigen Lösung an
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Wir wünschen viel Glück!

NINTENDO MACHT MIESE

Auweia: Der Mario-Konzern verbuchte 17,8 Millionen Euro Verlust!

Nintendo meldet für die ersten sechs Monate des laufenden Geschäftsjahres einen Verlust in Höhe von 17,8 Millionen Euro. Bis zum Ende des aktuellen Geschäftsjahres am 31. März 2011 will sich Nintendo jedoch wieder zurück in die schwarzen Zahlen spielen. Nintendo setzt dabei vor allem auf den 3DS. Derzeit machen der starke Yen sowie sinkende Wii- und DS-Absätze dem Spielegiganten zu schaffen. Der DS-Absatz wird nach Einschätzung von Marktbeobachtern vor allem durch Smartphones wie das iPhone gebremst. Die Nintendo-DS-Verkäufe sind im Vergleich zum Vorjahreszeitraum auf 6,7 Millionen Geräte zurückgegangen. Das entspricht einem Minus von 42,7 Prozent. Die Wii-Verkäufe gingen um 13,6 Prozent auf 4,97 Millionen Einheiten zurück. ■

Christoph meint: *„Diese Zahlen sind eine herbe Enttäuschung und zeigen deutlich, wie groß Nintendo mittlerweile ist – denn es müssen stets steigende Verkaufszahlen erreicht werden. Dass die Software-Absätze trotz weiterhin hoher Konsolenverkäufe einbrechen, könnte aus meiner Sicht auch an der geringen Qualität so mancher Titel liegen.“*

WER WIRD N-ZONE-PRAKTIKANT?

Du bist mindestens 18 Jahre alt, verfügst über eine flotte Schreibe und hast Lust, die Redaktion kennenzulernen? Du kannst dir vorstellen, im Raum Nürnberg/Fürth zu wohnen und zu arbeiten? Dann bewirb dich als Praktikant im N-ZONE-Team!

UNSERE ANFORDERUNGEN:

- Interesse an einer redaktionellen Tätigkeit für mindestens drei Monate
- Spaß an kreativer Arbeit und am Schreiben
- Team- und Kommunikationsfähigkeit, Flexibilität und Belastbarkeit
- Gute PC-Kenntnisse (MS-Office) und gute Englischkenntnisse
- Im Idealfall hast du erste Erfahrungen im redaktionellen Bereich, verfügst über einen originellen, sicheren Schreibstil und kennst dich bestens mit Videospielen aus.

DAS PRAKTIKUM VERMITTELT DIR, WIE DU

- journalistisch arbeitest
- zielgruppengerechte Themen recherchierst und redaktionell bearbeitest
- Artikel in Zusammenarbeit mit der Layout-Abteilung optisch ansprechend gestaltest
- Geschäftskontakte aufbaust und pflegst

Wir bieten dir anspruchsvolle Tätigkeit, ein angenehmes Betriebsklima und ausgezeichnete Arbeitsbedingungen in einem jungen Team mit netten Kollegen. Interessiert? Dann freuen wir uns auf deine aussagekräftige Bewerbung mit möglichem Eintrittstermin und gewünschter Dauer des Praktikums sowie Lebenslauf, einer Kopie deines letzten Schulzeugnisses und mindestens zwei Probeartikel per E-Mail an petra.froehlich@computec.de oder per Post an

Computec Media AG
Petra Fröhlich
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Wir freuen uns darauf, dich kennenzulernen.

DAS AUFREGENDSTE RENNSPIEL ALLER ZEITEN
ENDLICH FÜR Wii UND NINTENDO DS

TRACKMANIA®

DAS TRACKMANIA PHÄNOMEN

- *Das atemberaubendste Rennspiel aller Zeiten.*
- *Unglaublich rasante Geschwindigkeit auf über 200 spektakulären Tracks.*
- *Viele abgefahrene Tricks: Gigantische Sprünge, wilde Loopings und irre Turbo Boosts.*
- *Bis zu 4 Spieler an einer Konsole oder mit bis zu 6 Spielern online via Nintendo Wi-Fi Connection.*

WWW.TRACKMANIAWii.COM

ÜBER 200 SPEKTAKULÄRE TRACKS!

RASE MIT SPIELERN AUS DER GANZEN WELT UM DIE WETTE

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN TRACKS MIT DEM TRACKMANIA EDITOR

TAUSCHE DEINE FAHRZEUGE ONLINE

3 www.pegi.info
USK ab 0 freigegeben
firebrand games
FOCUS HOME INTERACTIVE
NADEO
NINTENDO DS.
Wii
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 DONKEY KONG

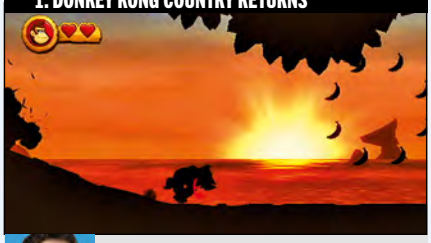
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010/11

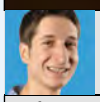
Wii	Donkey Kong Country Returns	03. Dezember	Jump & Run
DS	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!	2011	Geschicklichkeit

Der Fässer werfende Affe läuft zur Hochform auf: Auch in diesem Monat ist **Donkey Kong Country Returns** das am meisten begehrte Spiel der N-ZONE-Leser. Wir von der Redaktion können uns da nur anschließen, denn nachdem wir uns für unsere Vorschau so richtig in das affige Jump & Run reinspielen konnten, sind wir absolut heiß auf dieses Spiel. Zum Glück ist's bald Dezember!

REDAKTIONS-TOP-5

1. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS





Je länger ich die Vorschauversion gespielt habe, desto heißer wurde ich darauf. Donkey Kongs Comeback wird der Hammer!

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Retro Studios	TERMIN	03. Dezember

2. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

4 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	Frühjahr 2011

3. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

2 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

4. DISNEY MICKEY EPIC

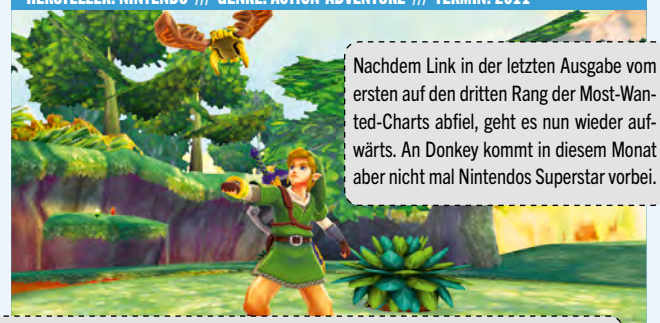
- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Disney Interactive	TERMIN	25. November 2010

5. GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG

- ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	10. Dezember 2010

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

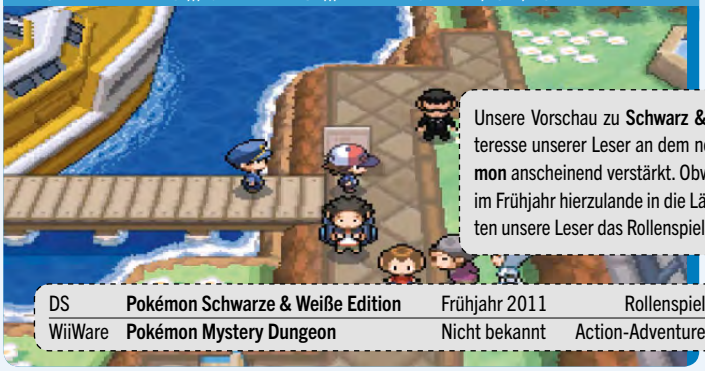


Nachdem Link in der letzten Ausgabe vom ersten auf den dritten Rang der Most-Wanted-Charts abfiel, geht es nun wieder aufwärts. An Donkey kommt in diesem Monat aber nicht mal Nintendos Superstar vorbei.

Wii	The Legend of Zelda: Skyward Sword	2011	Action-Adventure
3DS	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	2011	Action-Adventure

3 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: NOVEMBER/2011/NICHT BEKANNT

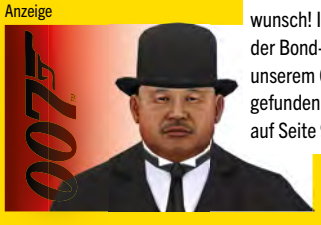


Unsere Vorschau zu **Schwarz & Weiß** hat das Interesse unserer Leser an dem neuesten DS-**Pokémon** anscheinend verstärkt. Obwohl das Spiel erst im Frühjahr hierzulande in die Läden kommt, wählten unsere Leser das Rollenspiel auf Platz 3.

DS	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Frühjahr 2011	Rollenspiel
WiiWare	Pokémon Mystery Dungeon	Nicht bekannt	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Anzeige



Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt einen der Bond-Schurken aus unserem Gewinnspiel gefunden. Mehr Infos auf Seite 9!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Kurz nach Redaktionsschluss der vorigen Ausgabe der N-ZONE gab Nintendo bekannt, dass die **Super Mario Collection** auch hierzulande erscheinen wird. Und auch wenn es sich dabei „nur" um eine Klassiker-Sammlung mit Goodies handelt, kriegen wir so doch noch 2010 ein **Mario**-Spiel. Danke!

Wii	**Mario Sports Mix**	2011	Sport
Wii	**Super Mario Collection**	3. Dezember	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

5 DISNEY MICKY EPIC

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 25. NOVEMBER 2010

Das Wii-Spiel der Entwicklerlegende Warren Spector schaffte es in diesem Monat auf den fünften Rang der N-ZONE-Most-Wanted-Charts.

6 GOLDEN SUN: DIE DUNKLE ...

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 10. DEZEMBER 2010

In der nächsten Ausgabe verraten wir euch, ob sich das lange Warten auf das neue **Golden Sun** für den DS gelohnt hat. Unseren letzten Spieleindrücken zufolge dürfen Rollenspiel-Fans guter Dinge sein!

7 KIRBY'S EPIC YARN

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2011

8 KID ICARUS: UPRISING

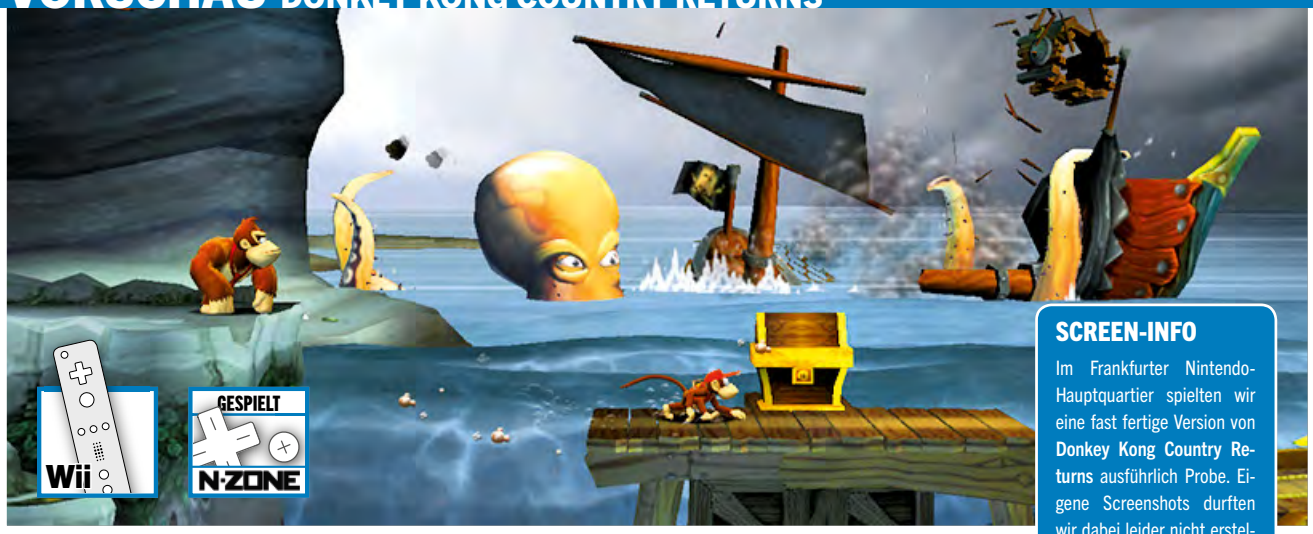
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

9 RESIDENT EVIL (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

10 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



Ihr fragt euch, wie ihr an den Inhalt dieser Schatztruhe gelangt? Nichts leichter als das: Probiert's mit Donkeys Trommelattacke!

SCREEN-INFO

Im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier spielten wir eine fast fertige Version von **Donkey Kong Country Returns** ausführlich Probe. Eigene Screenshots durften wir dabei leider nicht erstellen. Wir griffen daher auf Pressematerial zurück.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 3. Dezember 2010

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Text | Christoph Kraus

Die Retro Studios bringen den Dschungel zum Beben – und Donkey Kong zurück zu alter Stärke!

HÄTTE RARE DAS SPIEL GEMACHT …

… dann würde **Donkey Kong Country Returns** wohl aussehen wie auf dem Bild. Aber Spaß beiseite: Rare war ein grandioser Entwickler, dem wir viele Highlights verdanken. Aber bei **Donkey Kong 64**, dem letzten großen Jump & Run mit dem Kult-Affen, haben sie es übertrieben. Dort gab es derart viele Gegenstände zu finden, dass man als Spieler rasch die Übersicht verlor. Wir können euch versichern: Das ist bei **Donkey Kong Country Returns** anders – möglicherweise deshalb, weil die Retro Studios diesmal die Programmierung übernahmen. Grundsätzlich ist das Jump & Run so aufgebaut, wie wir es von **New Super Mario Bros.** kennen: In jeder Welt – es gibt mehr als sechs davon – erwarten euch mindestens sechs Levels. Zum Schluss folgt ein Boss-Kampf, ehe es zur nächsten Welt weitergeht. Wer 100 % Spielfortschritt erzielen möchte, muss in jedem Abschnitt die vier verstreuten Buchstaben K, O, N und G sammeln und alle Puzzleteile finden. Davon gibt es zumeist fünf Stück, in manchen Levels sogar mehr als sieben. Zu guter Letzt sind im Urwald noch Bananenmünzen versteckt. Diese lassen sich auf der Oberwelt in Crankys Kiosk gegen Utensilien eintauschen, etwa Unverwundbarkeits-Tränke oder Schlüssel (die wiederum einen Geheimabschnitt pro Welt freischalten). Außerdem kassiert ihr für hundert gesammelte Bananen ein Leben.

WER RENNT DENN DA?

Die größte Neuerung von **Donkey Kong Country Returns** ist zweifelsohne die Möglichkeit, zu zweit am Abenteuer teilzunehmen. Aber warum spielt man auch im Einzelspielermodus nicht nur mit Donkey, sondern auch mit Diddy Kong? Und warum wechselt man eigentlich nicht zwischen beiden Kongs hin und her, wie wir es vom Super Nintendo kennen? Wir veranschaulichen für euch, wie das Zusammenspiel der beiden Kult-Affen funktioniert.

1. Ihr beginnt euer Abenteuer mit Donkey Kong. Er hat zwei Herzen Lebensenergie.

2. Wer ein Fass findet und es auf den Boden schmettert, schaltet Diddy frei. Er begleitet Donkey fortan und kann ihn sogar huckepack nehmen, um mit seinem Jetpack durch den Level zu schweben. Haltet dazu einfach die Sprungtaste ein bisschen länger gedrückt. Auch Diddy Kong bringt zwei Herzen Lebensenergie mit. Insgesamt habt ihr also vier Kraftpunkte. Aber wenn ihr einen Gegner berührt oder von einem Hindernis getroffen werdet, wird euch Diddys Lebenskraft immer zuerst abgezogen. Erst dann leert sich Donkeys Restenergie.

4. Erst wenn ihr diese zwei Herzen verbraucht habt, werdet ihr wieder zurück auf die Oberweltkarte geworfen und müsst den Abschnitt von vorn beginnen, wenn ihr den Speicherpunkt noch nicht erreicht habt.

3. Bei zwei Berührungen mit einem Gegner oder einem Hindernis sind logischerweise Diddys Kraftpunkte aufgebraucht. Jetzt seid ihr wieder alleine mit Donkey Kong unterwegs. Auch die Energieleiste besteht jetzt wieder, wie ganz am Anfang, aus lediglich zwei Herzchen.

HUCKEPACK – NEIN DANKE!

Nun hätten wir also geklärt, wie Donkey und Diddy kooperieren, wenn ein Spieler vor dem Fernseher sitzt. Aber wie funktioniert das Zusammenspiel der beiden Kongs im Mehrspielermodus? Wir erklären es euch.

Erinnert ihr euch noch an die ursprüngliche **Donkey Kong Country**-Trilogie? Dort spielte man abwechselnd zu zweit – einer steuerte Donkey, der andere Diddy. Zwar konnte die Spielfigur stets durch Druck auf die Select-Taste gewechselt werden, doch sobald ein Kong mit einem Gegner kollidierte, verschwand er vom Bildschirm und der andere übernahm die Kontrolle, denn eine Kraftanzeige gab es damals noch nicht. In **Donkey Kong Country Returns** rennt ihr unabhängig voneinander durch den Urwald – ähnlich wie in **New Super Mario Bros. Wii**, nur mit dem Unterschied, dass diesmal alle Spielfiguren ein mächtig dickes Fell haben! Wenn eure Spielfigur das Zeitliche gesegnet hat, könnt ihr sie – ebenso wie bei **Mario** – jederzeit mittels 1-Taste reaktivieren, sofern noch Leben übrig sind. Aber bedenkt, dass ihr im Falle eines frühzeitigen Bildschirm-Tods beider Figuren immer zwei Leben verbraucht – für jeden Mitspieler eines.

Zu Besuch im Affengehege: Bevor Christoph das neue Wii-Jump&Run zockte, sicherte er sich in der Highscore-Liste des **Donkey Kong**-Spielautomaten den fünften Platz.

WIE FLÜSSIG SPIELT ES SICH?

Donkey Kong Country Returns bietet zwei Steuerungsarten: Entweder flitzt ihr mit Wii-FB und Nunchuk durch den Urwald oder ihr greift ausschließlich zur Fernbedienung, die in diesem Fall quer gehalten wird. Hier skizzieren wir die unserer Meinung nach beste Steuerung – die mit der bloßen Wii-FB – für euch.

Schütteln: Trommelattacke (Donkey Kong), Erdnussknarre (Diddy Kong)
Neben der Trommelattacke und der Benutzung der Erdnussknarre legt ihr einen Roll-Angriff hin, wenn ihr die Fernbedienung während des Laufens schüttelt. Haltet ihr das Steuerkreuz nach unten und rüttelt, pustet Donkey. Das ist hilfreich, um etwa Kerzen auszublasen, die dann ein verborgenes Puzzleteil hervorbringen.

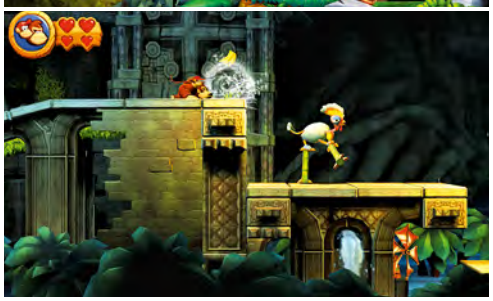
Steuerkreuz:
Nach unten halten und gleichzeitig nach links oder rechts drücken: Kriechen
Nach unten halten und die 1-Taste drücken: Von Diddy Kong oder Rambi absteigen
Nach oben halten und die 1-Taste drücken: Diddy Kong huckepack nehmen. Auch diese Tragetechnik ist aus den Super-Nintendo-Spielen noch bestens bekannt. Sie ist im Zweispielermodus vor allem dann nützlich, wenn man ein begehrtes Item erreichen möchte, das sich außer Sprungweite befindet.

Plus- und Minus-Tasten:
Pause-Menü aufrufen

1-Taste: Rennen und greifen
Die Tastenbelegung für diese Manöver war in den Super-Nintendo-Spielen ähnlich umgesetzt. Dort rannte und griff man mit der Y-Taste.

2-Taste: Springen
Seit jeher gehört es zum Gesetz der Videospiel-Branche, dass auf diesem Knopf gesprungen wird. Und das ist auch gut so! Spielt ihr alleine und haltet die Sprungtaste länger gedrückt, setzt ihr übrigens Diddys Raketenrucksack ein. Diese Tastenbelegung ist sehr gut gelöst.

Unser Fazit zur Steuerung:
Vor unserem Praxistest hatten wir die Befürchtung, dass die zahlreichen Schütteleinlagen – beispielsweise um die Trommelattacke auszuführen – den Spielfluss stören könnten. Doch die Skepsis hat sich nicht bewahrheitet: Die klassische Steuerung funktioniert so, wie man es erwartet: Sie ist aufs Nötigste beschränkt, aber praktisch und somit schlichtweg gut. Wer mit dem Nunchuk spielt, bewegt seine Figuren mit dem Analogstick durch den Urwald. Abgesehen davon dienen die B- und Z-Tasten zum Rennen und Greifen.



Die Abwechslung stimmt – egal ob wir uns kopfüber in eine Höhle stürzen (Bild links), diese erkunden (Bild rechts unten) oder uns in einer Lore um Kopf und Kragen springen (Bild rechts oben).

WAS DEN FANS SCHMECKEN WIRD – UND WAS NICHT

Die Levels bei Nacht sind richtig gut inszeniert. Sie gab es früher noch nicht …

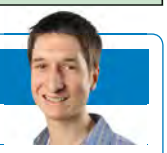
Aufgrund strenger Vorgaben seitens Nintendo können wir euch in dieser N-ZONE leider noch keinen Test von Donkey Kong Country Returns bieten. Wir haben das Wii-Jump&Run aber schon mehr als drei Stunden gespielt und fassen abschließend die Stärken und Schwächen, die uns beim Anzocken auffielen, zusammen:

… dafür müssen wir auf die Tauch-Levels, die es auf dem SNES gab, verzichten.

- Die Retro Studios haben zahlreiche Musikstücke aus der ursprünglichen **Donkey Kong Country**-Trilogie übernommen und neu abgemischt.
- Das Spielgefühl ist toll und weckt tatsächlich Erinnerungen an die 16-Bit-Ära, aber gleichzeitig wirkt das Jump & Run kein bisschen altmodisch.
- Ständig passiert etwas in den Levels. Nie herrscht Stillstand. Vor allem die Interaktion mit der Umgebung ist grandios: In einem Abschnitt stürzen zum Beispiel Säulen im Hintergrund ein, während man vorne in Richtung Ausgang flitzt.
- Die Idee, dass man auch nachts durch den Dschungel rennt, ist genial – denn alle Figuren werden dann als Schatten dargestellt, was wirklich klasse rüberkommt!
- Die Spielzeit ist hoch: Wir zockten ungefähr anderthalb Stunden, dann überprüften wir die Fortschrittsanzeige. 15 Prozent hatten wir nach dieser Zeit gesehen. Rechnet man diese Werte hoch, liegt die Spielzeit bei mindestens elf Stunden. Wobei dieser Wert mit Vorsicht zu genießen ist, schließlich besteht ein großer Reiz des Spiels darin, alle Bonusräume zu finden. Und die sind zum Teil sehr, sehr gut versteckt! Wer also alles vom Abenteuer sehen will, darf unserer Einschätzung zufolge mit 20 Spielstunden rechnen. Das ist für ein Jump & Run eine außergewöhnlich lange Spielzeit.
- Fleißige Spieler werden belohnt. Sie können Bildergalerien, Musikstücke und Sammelfiguren im Hauptmenü freischalten.
- Kreativität Marke Retro Studios: In einem Abschnitt nahmen wir in einem Raketenfass der etwas anderen Art Platz. Um das Geschoss durch die Luft zu manövrieren, drückten wir A – und zwar je länger, desto höher flog es. Derart abwechslungsreiche Gameplay-Elemente gibt es zuhauf!

- Es wird – soweit wir das bis in Welt 3 beurteilen können – keinerlei Tauch-Levels geben. Deshalb dürfen wir uns wohl auch nicht auf einen grandiosen Unterwasser-Soundtrack (wie in den Vorgängern) einstimmen.
- Das bedeutet leider auch: Es gibt wohl kein Wiedersehen mit Enguarde, dem Schwertfisch. Sogar in **Donkey Kong 64** war er dabei – diesmal eher nicht!
- Squawks war bei unserem Praxistest nicht direkt spielbar. Er war lediglich als Item einsetzbar und wies uns auf versteckte Gegenstände hin.
- Die Sprüche von Cranky Kong haben uns auf dem Super Nintendo besser gefallen. Aber möglicherweise legt der Affen-Opa in der endgültigen Version eine Schippe in Sachen Humor drauf. Es wäre definitiv zu wünschen.

Jeder einzelne Boss ist wesentlich fordernder als alle Gegner aus Teil 1 zusammen.



MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Das wird ein sicherer Hit!“

Als Liebhaber der alten **Country**-Trilogie war meine Skepsis groß: Würden die auf Ego-Shooter abonnierten Retro Studios überhaupt in der Lage sein, eine in den Neunzigern so populäre Jump&Run-Serie fortzuführen? Die Antwort lautet: Ja! Sie setzen im Kern auf dasselbe actionreiche Spielprinzip, das ich schon auf dem Super Nintendo schätzte, und reichern es mit zeitgemäßen neuen Elementen an. Heraus kommt ein Wii-2D-Jump&Run, das zwar nostalgisch aussieht, sich aber extrem flott und frisch spielt. Meiner Einschätzung nach wird die N-ZONE-Testwertung letztlich wohl zwischen 88 und 92 Prozent liegen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Wir haben die US-Version von **Kirby's Epic Yarn** ausführlich in der Redaktion gespielt und daraus eigene Bilder erstellt. Wir wählten dazu 480p-Darstellung im 16:9-Modus. Ihr seht also Originalaufnahmen aus dem Spiel, keine Pressebilder.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Good-Feel | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

KIRBY'S EPIC YARN

Text | Christoph Kraus

Ist es ein Panzer? Ist es ein Delfin? Ist es ein Knödel? Nein, es ist Kirby – und er bestreitet das kreativste Abenteuer seiner Karriere!

SO ENTSTAND KIRBY

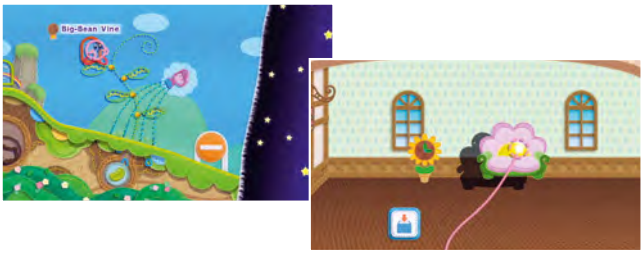
Ob man es glaubt oder nicht: Das letzte **Kirby**-Jump&Run für eine Heimkonsole ist schon neun Jahre her. **Kirby 64: The Crystal Shards** kam als eines der letzten guten Nintendo-64-Spiele am 22. Juni 2001 auf den Markt – weniger als ein Jahr vor der Veröffentlichung des Konsolennachfolgers, des GameCube. Vier Jahre später – genauer gesagt auf der E3-Messe 2005 – stellte Nintendo dann das Hüpfspiel **Kirby Adventure** vor. Der Knödel war inzwischen auf dem GameCube angekommen, doch das Projekt kam nie über den Status „In Entwicklung" hinaus. Nachdem man mehrere Jahre nichts mehr davon gehört hatte und die Wii inzwischen erhältlich war, dämmerte es auch den allergrößten Optimisten: **Kirby Adventure** wurde wohl klammheimlich eingestellt. Als **Kirby's Epic Yarn** schließlich am 15. Juni 2010 auf der diesjährigen E3 enthüllt wurde, rieben sich die Fans verwundert die Augen: Wo war der Grafikstil von einst geblieben? Warum sieht Kirby plötzlich aus wie ein Bindfaden? Und warum hat Nintendo ein fast fertiges Spielkonzept so sehr über den Haufen geworfen? Wie auch immer, wir stürzen uns in das neueste Abenteuer des Knuddel-Knödels – hoffentlich ohne im wahrsten Sinne des Wortes den Faden zu verlieren!

Das Nintendo-64-Jump&Run **Kirby 64: The Crystal Shards** überzeugte durch flottes Spielprinzip und viel Abwechslung.

Das GameCube-Projekt **Kirby Adventure** (Bilder oben und Mitte) erschien nie. Stattdessen bekommen wir **Kirby's Epic Yarn** (unten).

SO SPIELT ES SICH

Das Spiel beginnt mit einem ziemlich abstrusen Vorspann: Kirby schlendert genüsslich durchs Traumland und will eine knallrote Tomate, die ihn am Wegesrand regelrecht anlacht, verspeisen. Doch als Kirby beginnt, das Gewächs mit seinem kräftigen Saug-Atem an sich heranzuziehen, passiert etwas Unglaubliches, ja beinahe Märchenhaftes: Ein Superschurke aus Garn, der die Fähigkeit besitzt, andere Bewohner in Bindfaden zu verwandeln, taucht aus dem Nichts auf und greift den Nintendo-Superstar an. Kirby schlägt unbeholfen mit den Flügelchen, sperrt einmal kurz den Mund auf – und verschlingt den Widersacher bis auf die letzte Faser. Doch dann geschieht Schreckliches: Kirby verwandelt sich selbst in einen Faden! Der Anfang vom Ende? Oder der Beginn eines wundersamen Wii-Jump&Runs?



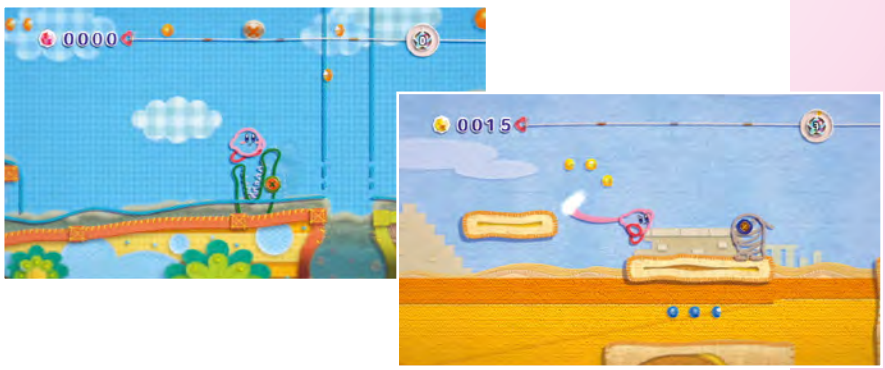
Ihr findet euch anschließend auf der Weltkarte wieder, wo sich alle Levels ansteuern lassen. Nach jedem Abschnitt wird euer Punktestand gespeichert. Dadurch möchten die Entwickler von Good-Feel (unter anderem bekannt durch **Wario Land: The Shake Dimension**) sicherstellen, dass die Spieler immer wieder in bereits besuchte Gebiete zurückkehren. Wer fleißig nach Extras Ausschau gehalten hat, kann sich damit sogar seine virtuelle Wohnung einrichten – das Bild zeigt, wie wir gerade ein Sofa in unserem Raum platzieren.

Innerhalb der Areale ist für viel Abwechslung gesorgt: Mal müsst ihr mithilfe von Gegnern, die an prall gefüllten Luftballons hängen, in die Luft gleiten, mal gilt es, als Fallschirm-Kirby Abgründe zu überwinden. Die Art und Weise, wie Kirby dabei mit der Welt interagiert, ist erstklassig umgesetzt. Denn das gesamte Knödel-Universum besteht aus Strick und Garn. Ob Reißverschlüsse, Vorhangschals oder simple Knöpfe: Es gibt kaum einen Verschluss, den Kirby nicht öffnen kann. Dass die Entwickler bravourös mit der Faden-Thematik experimentieren, steht dem Jump & Run gut zu Gesicht.

Nach ein paar regulären Levels folgt immer ein Bosskampf. Hier duelliert sich Kirby zum Beispiel gerade mit einem Drachen, der mit Pfeilen um sich wirft. Kirby muss seinen Angriffen ausweichen und sich anschließend den roten Knopf greifen, um ihn auf das Biest zurückzuschleudern. Auch hier zeigt sich auf amüsante Weise, wie Good-Feel aus dem erfrischend anderen Grafikstil das Maximum an Kreativität in puncto Gameplay aus der Faden-Thematik herausholt.

GAME OVER? VON WEGEN!

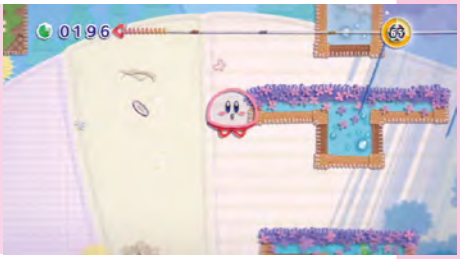
Der größte Schwachpunkt, der uns beim Spielen von **Kirby's Epic Yarn** auffiel, ist der quasi nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad. Wir haben den Titel zwei Stunden lang gespielt und wunderten uns, warum wir nie den Game-Over-Bildschirm zu Gesicht bekamen. Waren wir schlichtweg zu gut? Die Antwort lautet: Ein Ableben ist bei **Kirby's Epic Yarn** unmöglich. Die Entwickler möchten aber die Spieler trotzdem dazu ermuntern, möglichst fehlerfrei durch den Level zu kommen, indem sie Punktbelohnungen für gelungene Durchläufe in Aussicht stellen. Der geringe spielerische Anspruch fiel uns beim Spielen aber deutlich negativ auf!



DES KNÖDELS WUNDERSAME VERWANDLUNGEN

Das Herzstück von Kirby's Epic Yarn sind die vielfältigen Verwandlungen, die Kirby im Laufe seines Abenteuers durchlaufen kann. Diese machen einen großen Teil des Spielspaßes aus. Hier zeigen wir euch eine Auswahl:

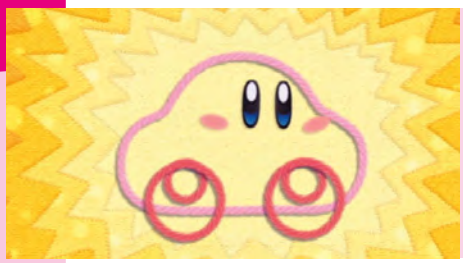
Kirby als U-Boot: Immer wenn Kirby ein Wasserbecken vor sich sieht, kann er sich ohne Bedenken hineinstürzen. Er wird dann automatisch zum U-Boot und kann so das Gewässer erkunden.



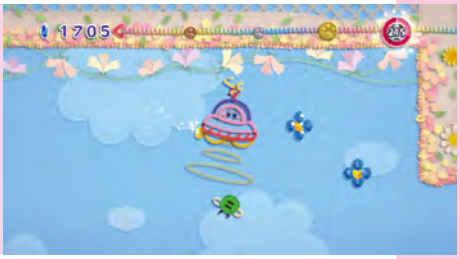
Kirby als Fallschirm: Ebenso wie sich Kirby jederzeit in ein Auto verwandeln kann, ist auch die Metamorphose in einen Fallschirm ständig möglich. Haltet dazu einfach die 1-Taste im Gleitflug gedrückt.

Kirby als Motorrad: Beim Spielen dieser Szene fühlten wir uns an das NES-Kultspiel **Exbitebike** erinnert. Gegner schüttelten wir mit Turbo-Boosts locker ab und wurden prompt Erster.

Kirby als Panzer: Jetzt fährt Kirby schwere Geschütze auf. Als Panzer stellen Hindernisse keine Bedrohung dar, außerdem kann er durch Kippen der Wii-FB sein Panzerrohr justieren und Feinde wegballern.



Kirby als Auto: Wer als Kraftfahrzeug durch die Landschaft rollen will, hat jederzeit die Gelegenheit dazu. Tippt dazu einfach das Steuerkreuz zweimal nach rechts – schon geht die Autofahrt los.



Kirby als schwebende Untertasse: In diesem extravaganten Kostüm gleitet Kirby fliegend durch die Welt und kann auf Knopfdruck nicht nur Gegner und Items einsaugen, sondern auch Blöcke zerstören.

„Die vielfältigen Verwandlungen machen einen großen Teil des Spielspaßes aus."

Kirby als Surfbrett: Das Spieltempo in diesem Abschnitt ist äußerst lahm. Deshalb ist das Surfbrett die Verkleidung, die wir in **Kirby's Epic Yarn** am wenigsten mögen. Die anderen sind weitaus besser.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Für ein Hit-Spiel viel zu leicht"

Es scheint mir, als hätte Nintendo **Kirby's Epic Yarn** für Leute konzipiert, die entweder keinen Frust ertragen können oder die noch nie im Leben ein Jump & Run gespielt haben. Denn der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist quasi nicht vorhanden. Schade eigentlich, denn das Abenteuer ist ansonsten äußerst kreativ inszeniert und macht viel Spaß. Auch die mannigfaltigen Verkleidungen passen äußerst gut zum Wii-Abenteuer und lassen hoffen, dass wir bis zu Kirbys nächstem Heimkonsolenspiel nicht wieder neun Jahre warten müssen. Wobei: Erst einmal muss **Epic Yarn** im Frühjahr erscheinen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

POPSTARS

Girls forever.

SING!

DANCE!

MIT DEN ORIGINAL-SONGS VON MONROSE UND QUEENSBERRY!

WERDE POPSTAR MIT DEM OFFIZIELLEN SPIEL ZUR STAFFEL

7G AMES NINTENDO DS. Wii

© 2010 ProSieben, www.prosieben.de; Lizenz durch: MM MerchandisingMedia GmbH, www.merchandisingmedia.com
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Der zweite Serienspross setzt auf ein recht ungewöhnliches Spielprinzip. Hier bombt sich Super Mario nach unten.

Die Bosse des dritten Teils sind recht einfältig, die Levels dafür umso kreativer.

SCREEN-INFO

Um euch die **Super Mario All-Stars**-Jubiläums-Edition zu präsentieren, griffen wir auf die offiziellen Verpackungsbilder zurück und erstellten eigene Screenshots anhand der Originalversion. Schließlich sieht das Spiel für Wii exakt so aus wie auf dem Super Nintendo.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 3. Dezember 2010

SUPER MARIO ALL-STARS – 25 JAHRE JUBILÄUMS-EDITION

Text | Christoph Kraus

Vier Spiele auf einer Disc? Das klingt nach paradiesischen Zuständen für Jump&Run-Kenner, aber braucht man die **Mario**-Disc wirklich?

Könntet ihr euch vorstellen, dass Mario nach dem Verzehr der passenden Blume keine Feuerbälle durch die Gegend wirft, sondern die Gumbas und Koopas mit einer Laserpistole ins Visier nimmt? Nein? So abstrus ist dieser Gedanke aber gar nicht. Denn Shigeru Miyamoto kramte jüngst brisante Dokumente aus seiner Schreibtischschublade hervor, die interessante Fakten zu **Super Mario Bros.** preisgeben. So war ursprünglich ernsthaft geplant, Mario mit einer Knarre auszurüsten, die mittels A-Taste Schüsse abfeuert. Zum Springen benutzte man während der Entwicklung noch nicht die B-Taste (wie in der fertigen Version), sondern drückte

In Level 1-2 des ersten **Super Mario Bros.**-Teils gibt es eine lohnenswerte Abkürzung. Aber Super Mario nimmt im gezeigten Bild die reguläre Route.

BRAUCHT MAN'S?

Steckt in dieser Hülle alles, was das Super-Mario-Fan-Herz in Wallung bringt? Wir nehmen den Inhalt der **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition anlässlich des 25. Geburtstags des Power-Klempners unter die Lupe.

Das 32-seitige Büchlein skizziert Marios Werdegang und erzählt interessante Anekdoten über die Entstehung des berühmtesten Klempners der Welt. Unter anderem gibt es Konzeptbilder und Fakten zur ursprünglich geplanten Steuerung.

Die Soundtrack-CD im edlen Schuber vereint kultige Melodien aus den NES-Jump&Runs **Super Mario Bros. 1-3**, **Lost Levels**, dazu gibt es Musikstücke aus **Super Mario 64**, **Super Mario Sunshine**, **Super Mario Galaxy 2** und weiteren Jump&Run-Abenteuern. Die Qualität der Lieder können wir leider noch nicht beurteilen, da uns bei Redaktionsschluss noch keine CD vorlag.

Die Frage, ob ihr die Jubiläumsedition braucht, lässt sich anhand des Spiels selbst am einfachsten beantworten: Habt ihr die vier Einzelspiele bereits? Ist euer (S)NES noch am Fernseher angeschlossen? Könnt ihr diese Fragen verneinen, lohnt sich die Jubiläumsedition. Bejaht ihr sie, hängt der Kauf allein von der Soundtrack-CD und dem Büchlein ab. Dass das Set im Wert steigt, ist wahrscheinlich.

das Steuerkreuz nach oben, da B bereits für Schläge, Tritte und das Aufsatteln eines Raketenrucksacks belegt war. **Super Mario Bros.** sollte sogar Abschnitte beinhalten, in denen Mario auf einer Wolke durchs Pilzkönigreich fliegt und währenddessen Gegner unter Beschuss nimmt. Wie? All das glaubt ihr nicht? Es ist aber wahr – denn die Quelle für all diese Fakten ist das Booklet zur **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition. Das 32-seitige Buch ist also keine nichtssagende Hochglanz-Werbebroschüre mit einer bloßen Klempner-Historie anlässlich Marios 25. Geburtstag, wie manche Fans vorab befürchteten, sondern offenbart tatsächlich Neuigkeiten, die Nintendo-Spieler heute erst recht interessieren dürften.

Dasselbe wie 1993

Neues braucht ihr indes nicht zu erwarten, wenn ihr die Disc ins Laufwerk legt. **Super Mario All-Stars** – das die vier NES-Jump&Runs **Super Mario Bros. 1-3** und die **Lost Levels** beinhaltet – sieht exakt so aus wie damals auf dem Super Nintendo. Dort erschien die Spielesammlung am 16. Dezember 1993. Man kann die Wii-Jubiläumsedition also entweder als originalgetreue Umsetzung bezeichnen oder man hält es für einen Schnellschuss. Schließlich hat Nintendo auch den veralteten 4:3-Modus übernommen. Das wäre zu verschmerzen gewesen, hätten die Entwickler nicht bloß einfach schwarze Balken auf den Bildschirm geklebt, wenn man das Spiel auf einem Breitbildfernseher zockt. Dass es liebevoller geht, bewies etwa **Wario Land: The Shake Dimension**: Dort fungierte der Rand der Flimmerkiste immerhin für Schatzanzeigen und die Energieleiste.

Ein Anblick für die Ewigkeit: Bowser segnet in **The Lost Levels** das Zeitliche und landet in wenigen Augenblicken in den Untiefen des Lavabeckens.

Vergnügen im Viererpack

Spielerisch sind die auf der Disc enthaltenen Titel aber nach wie vor klasse – das muss man bei aller Kritik an der Umsetzung festhalten. **Super Mario Bros.** ist schlichtweg kultig, der Ableger namens **Lost Levels** ein haarsträubend schwieriges Jump & Run, das sich sogar nach jedem Abschnitt abspeichern lässt. **Super Mario Bros. 2** ist zwar qualitativ eher mittelmäßig, aber immer noch deutlich besser als so manch anderer Titel in der NES-Spielebibliothek. Der dritte Teil entschädigt aber definitiv für den schwächsten Teil der Serie und begeistert mit superbem Umfang und kreativen (wenn auch etwas kurzen) Levels. Da das Original-**Super Mario All-Stars** in puncto Grafik unangetastet blieb und bereits in den Regalen der meisten Super-Nintendo-Zocker stehen dürfte, muss sich jeder Fan selbst die Frage beantworten, ob er die Jubiläumsedition benötigt. Eine Entscheidungshilfe dazu liefert unser Extrakasten „Braucht man's?" (siehe oben). ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Adam Riese beweist: Das Set ist billig."

Rein rechnerisch lohnt sich die Jubiläumsedition aus meiner Sicht, denn für die vier **Super Mario Bros.**-Originalspiele lege ich im Wii-Shop-Kanal 21 Euro hin. Es bleibt also eine Differenz in Höhe von neun Euro, schließlich kostet die Jubiläumsedition 30 Euro. Und das ist mir die Soundtrack-CD und das Buch allemal wert. Man muss aber festhalten, dass sich Nintendo bei dieser Neuauflage äußerst wenig Mühe macht: Ein 17 Jahre altes Super-Nintendo-Spiel neu herauszubringen ist nun wahrlich keine kreative Meisterleistung – trotz der zweifelsfrei gelungenen Extras, die man uns Fans spendiert.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

In dieser edlen Verpackung wird Pokémon Schwarz & Weiß in Japan ausgeliefert. Wir zeigen Vorder- und Rückseite.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühling 2011 (Europa)

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

Text | Stephan Gerner

Die fünfte Pokémon-Generation im N-ZONE-Langzeittest: Hier gibt's weitere brandheiße Eindrücke zum neuen Japan-Rollenspiel-Hit!

SCHWARZ ODER WEISS?

Der größte Unterschied zwischen den beiden Editionen ist auch bei **Schwarz & Weiß** wieder der Pokémon-Bestand. Wir listen euch rechts in der Tabelle auf, welches die exklusiven Pokémon jeder Edition sind!

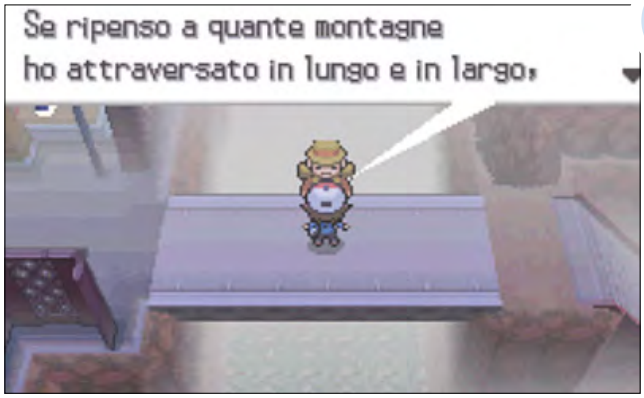
Nur in der **Schwarzen Edition:**

- Hornliu
- Kokuna
- Bibor
- Kramurx
- Hunduster
- Hundemon
- Knilz
- Kapilz
- Plusle
- Volbeat
- Kramshef
- Monmen
- Erufuun
- Gochimu
- Gochimiru
- Gochiruzeru
- Baruchai
- Barujiina
- Reshiram

Nur in der **Weißen Edition:**

- Raupy
- Safcon
- Smettbo
- Paras
- Parasek
- Traunfugil
- Fiffyen
- Magnayen
- Minun
- Illumise
- Traunmagil
- Churine
- Doreida
- Yuniran
- Daburan
- Rankurusu
- Washibon
- Wargle
- Zekrom

Außerdem verfügt jede Edition über einen exklusiven Ort. Östlich von Raimon City findet ihr ausschließlich in **Schwarz** die Black City, eine düstere Großstadt voller bedrohlicher Hochhäuser. Auf eurem Streifzug durch die Straßenschluchten fordern euch kampflustige Trainer mit mächtigen Pokémon heraus und im Zentrum der Stadt findet ihr ein Luxus-Kaufhaus, das verlockende Items zu überteuerten Preisen feilbietet. In **Weiß** befindet sich an der gleichen Stelle der White Forest, der nicht annähernd so düster aussieht, vom Grundprinzip her aber ähnlich aufgebaut ist.



Doch, das ist tatsächlich die japanische Version! Einige Trainer begrüßen euch in ihrer Landessprache – so wie dieser italienische Wanderer.

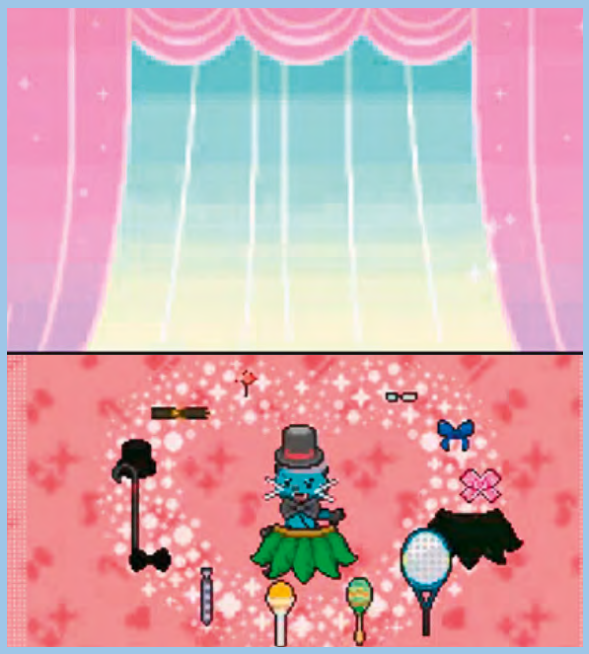
Fusion: Wie gehabt, könnt ihr im Pokémon Center eure Monsterchen heilen. Nun wurde es mit einem PokéMarkt zusammengelegt.

Die Hafenstadt Hiun City beeindruckt mit frischer 3D-Grafik, wie man sie in dieser Detailverliebtheit in einem **Pokémon**-Spiel bislang noch nicht kannte.

Eine kühle Frühlingsbrise weht über Route 1. Etwa alle dreißig Tage wechselt die Jahreszeit, im Winter liegt auch Schnee in diesem Wiesen-Areal. Eine nette Idee!

MUSIK, BITTE!

Auch außerhalb von Trainerkämpfen können die Pokémon auf friedliche Weise miteinander konkurrieren. Das Pokémon-Musical, das in Raimon City stattfindet, stellt quasi eine Art Nachfolger der Pokémon-Wettbewerbe aus Rubin & Saphir dar. Ihr steckt euer Pokémon in ein lustiges Kostüm, anschließend wagt sich das Taschenmonster zusammen mit drei Artgenossen auf die Bühne. Passend zur Melodie eines Liedes müssen die Pokémon nun die Accessoires verwenden, mit denen ihr sie ausgestattet habt, um den Applaus des Publikums zu ernten. Eure Schützlinge können beispielsweise Rasseln schütteln oder Spazierstöcke wirbeln lassen. Je besser euer Auftritt beim Publikum ankommt, desto größer ist die Chance, am Ende mit seltenen Items belohnt zu werden. Zwar kann das Pokémon-Musical nicht wirklich für Dauerspaß sorgen, eine lustige Abwechslung für zwischendurch ist es aber auf jeden Fall. Vier Songs sind bereits im Spiel integriert, weitere Musikstücke sollen per Download nachgeliefert werden.

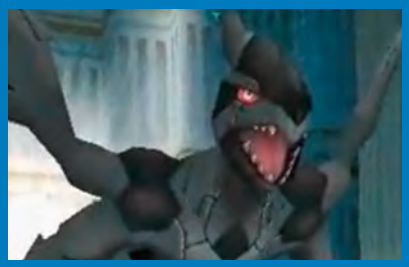


LAUTER LEGENDÄROS

**In Isshu sind geheimnisvolle, legendäre Pokémon heimisch. Wir stellen euch ein paar der mysteriösen Monster vor!
Im späteren Spielverlauf trefft ihr jedoch noch auf viele weitere legendäre Pokémon, von denen wir euch an dieser Stelle noch nicht zu viel verraten möchten ...**

Victini

Victini mit der Isshudex-Nummer # 000 ist das erste Event-Pokémon im Spiel. Innerhalb der ersten vier Wochen nach Verkaufsstart habt ihr die Möglichkeit, euch per WiFi das Liberty Ticket downzuloaden, mit welchem ihr nach Liberty Garden Island kommt. Dort trefft ihr Victini vom Typ Psycho/Feuer im Keller eines Turms. Es lässt sich nach einem kurzen Kampf fangen.



Reshiram und Zekrom

Reshiram ziert das Cover von **Schwarz**, Zekrom ist auf **Weiß** abgebildet. Beide sind Drachen, doch bei Reshiram kommt als zusätzlicher Typ Feuer ins Spiel, bei Zekrom hingegen Elektro. Vorsicht: Wer sich überraschen lassen will, nicht weiterlesen! Nachdem ihr die Top Vier besiegt habt, greift Team Plasma die Pokémon-Liga an, bevor ihr den Champion herausfordert. Damit nicht genug, mischen sich wenig später auch Reshiram und Zekrom ein. Das Titel-Pokémon eurer Edition könnt ihr nun fangen, das andere wird sich N schnappen. Anschließend fordert der Oberfiesling euch zu einem Duell heraus, bei dem er seine Errungenschaft gegen euch einsetzen wird.

Dich kennen wir dich!

Die neuen Pokémon inspirieren bereits erste Fans in Deutschland: Beim Kostümwettbewerb auf dem Pokémon Day in Frankfurt trat ein Zoroark (siehe Bild) auf – ein neues Pokémon aus den Editionen **Schwarz** und **Weiß**, das außerdem im 13. Pokémon-Kinofilm die Hauptrolle spielen wird.

KOMMT MIT IN DIE NEUE WELT!

Ein wichtiger Teil der neuen Editionen findet nicht auf dem Nintendo DS statt, sondern am PC. Nachdem ihr auf der offiziellen Internetseite www.pokemon-gl.com (GL = Global Link = Weltweite Verbindung) einen Account angelegt und diesen mit eurem Spielstand synchronisiert habt, könnt ihr eines eurer Pokémon in die Traumwelt senden. Diese ist ein kleines Häuschen auf einer schwebenden Insel im Himmel, das ihr später nach Belieben selbst einrichten dürft – vergleichbar mit den Geheimbasen aus den Editionen **Rubin** und **Saphir**. Zudem könnt ihr in eurem Gemüsegarten Beeren züchten. Dies ist sehr wichtig, da im eigentlichen Hauptspiel keine Beeren vorkommen. Am interessantesten ist jedoch ein Wald, den ihr durchstreifen dürft. Er umfasst eine Gesamtfläche von zehn Bildschirmen und gibt euch die Möglichkeit, seltene Items zu finden. Außerdem könnt ihr darin auch auf wilde Pokémon stoßen – in erster Linie auf solche, die es in der **Schwarzen** und **Weißen Edition** eigentlich nicht gibt; beispielsweise die Starter aus den früheren Editionen. Trefft ihr auf ein wildes Pokémon, fordert euch dieses zu einem kurzen, aber spaßigen Flash-Minispiel heraus. Darin müsst ihr zum Beispiel als Pelipper um Gewitterwolken herumfliegen oder Pikachu und Co. mit einer Wasserfontäne in die Luft schleudern, damit sie am Himmel schwebende Boni einsammeln können. Allerdings solltet ihr sie auch wieder auffangen, damit sie nicht ins Meer plumpsen! Wenn ihr ein Minispiel gewonnen habt, schließt das entsprechende Pokémon mit euch Freundschaft. Am Ende eures Waldspaziergangs könnt ihr dann eines der befreundeten Taschenmonster auswählen, das an euer Spielmodul gesendet werden soll. Zwar könntet ihr die Pokémon, die es in der Traumwelt zu fangen gibt, auch einfach von älteren Editionen nach Isshu importieren, jedoch haben die in der Traumwelt entdeckten Pokémon teilweise spezielle Fähigkeiten. Diese ermöglichen euch neue Strategien, woraus sich in den Kämpfen möglicherweise ein Vorteil ergibt. Abgesehen von der Traumwelt hat die Global-Link-Webseite noch eine weltweite Rangliste der Pokémon-Spieler sowie die Möglichkeit, Kontakt mit euren Freunden aufnehmen, zu bieten. Bleibt zu hoffen, dass Nintendo uns zum Deutschland-Start der neuen Editionen **Schwarz** und **Weiß** auch eine lokalisierte Fassung der Internetseite anbietet!

Hier seht ihr die allseits bekannte Pokémon-Welt Sinnoh. Doch die Grenzen verschwimmen: Jetzt machen die Pokémon sogar das Internet unsicher.

KOMMT MIT IN DIE NEUE WELT!

Entwarnung für die Besitzer älterer Pokémon-Editionen: Ihr müsst nicht von vorne anfangen, sondern könnt alle eure Pokémon nach Isshu importieren. Das Minispiel PokéShifter macht's möglich - jedoch leider mit ein paar Einschränkungen.

➡ Leider sind **Schwarz & Weiß** nicht uneingeschränkt mit den alten Editionen kompatibel. Das ist zwar schade, aber auch nachvollziehbar. Schließlich gibt es in Isshu nicht nur neue Pokémon, sondern auch neue Items und Attacken. Würdet ihr nun versuchen, ein altes Pokémon, das eine neue Attacke beherrscht, im Kampf gegen eine alte Edition einzusetzen, dann würde die alte Edition vermutlich ganz schön durcheinanderkommen. Um solchen Komplikationen entgegenzuwirken, wurde die Abwärtskompatibilität vollständig gestrichen.

Trotzdem müsst ihr nicht auf eure gut trainierten Pokémon aus den älteren Editionen verzichten. Zumindest ist es möglich, die Pokémon von **Diamant, Perl, Platin, Heart Gold** und **Soul Silver** nach Isshu zu importieren. Allerdings erst, nachdem ihr die Top Vier besiegt und den Nationaldex erhalten habt. Dann könnt ihr euch östlich von Raimon City zu einem Labor begeben, wo euch ein Forscher die Möglichkeit gibt, ein Wireless-Signal auszusenden. Mit einem zweiten DS, in dem eine alte **Pokémon**-Edition steckt, könnt ihr dieses Signal nun mittels DS-Download-Spiel empfangen. Heruntergeladen wird das Minispiel **PokéShifter**. Darin wählt ihr zunächst sechs Pokémon aus euren Boxen aus. Diese Pokémon seht ihr nun auf dem oberen Bildschirm durch Grasbüschel hüpfen. Auf dem unteren Bildschirm habt ihr eine Schleuder, mit der ihr Pokébälle auf eure Pokémon schießen könnt. Trefft ihr eins, ist es gefangen, und alle Pokémon, die ihr innerhalb des Zeitlimits erwischt, können anschließend an eure **Schwarz**- oder **Weiß**-Edition gesendet werden. Schade ist, dass nur die Pokémon allein übertragen werden, ihr könnt ihnen jedoch keine Items mitgeben. Dafür seid ihr aber nicht mehr wie beim Park der Freunde auf sechs Pokémon pro Tag beschränkt, sondern könnt eine unbegrenzte Anzahl übertragen.

Übrigens, wenn ihr den Umweg über die älteren DS-Editionen geht, dann könnt ihr sogar die Pokémon von euren Game-Boy-Advance-Spielen auf **Schwarz & Weiß** übertragen. Das Kyogre, das N-ZONE-Pokémon-Meister Stephan vor nunmehr sieben Jahren in **Pokémon Saphir** gefangen hat und das zu einem wichtigen Bestandteil seines Teams wurde, ist bereits gesund und munter in Isshu angekommen und fühlt sich auch in der neuen Welt pudelwohl.

Geschlechterwahl: Auch im Land Isshu seid ihr entweder als Junge oder Mädchen unterwegs.

Kanoko Town: In diesem beschaulichen Örtchen nimmt das Abenteuer der neuen Editionen seinen Anfang.

Begehrtes Frachtstück: In diesem Paket befinden sich die Starter-Pokémon für Cheren, Belle und euch.

AUCH ALS ANIME

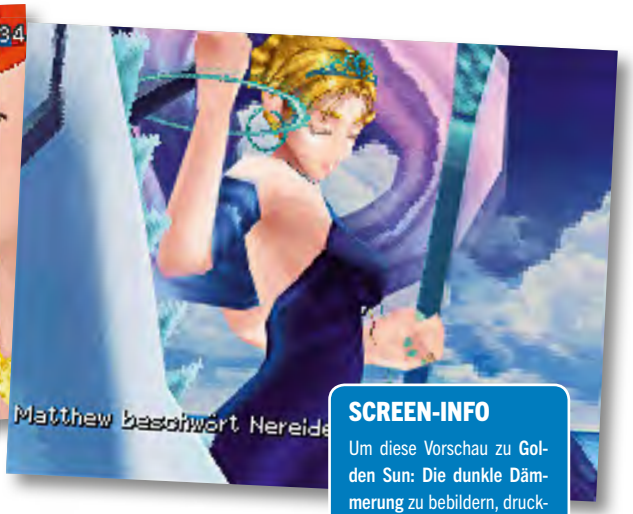
Am 23. September 2010 um 19 Uhr Ortszeit strahlte der japanische Sender TV Tokyo die ersten beiden Episoden von **Pokémon Best Wishes!** aus, eine neue Zeichentrickserie, die auf **Schwarz/Weiß** basiert und die Nachfolge des bisherigen **Pokémon**-Anime antritt. Ash hat sich von seinen alten Begleitern Rocko und Lucia verabschiedet und ist nach Isshu aufgebrochen, wo er das Glück hat, direkt nach seiner Ankunft bereits Zekrom zu sehen. Das legendäre Pokémon greift ein, als Team Rocket auftaucht und zum wiederholten Mal versucht, Pikachu zu mopsen. Im Labor von Professorin Araragi darf Ash zusehen, wie der junge Trainer und Hobby-Fotograf Shooti sein erstes Pokémon erhält. Er entscheidet sich für Tsutarja, das er auch direkt in einem Spaßkampf gegen Ashs Pikachu erprobt. Später fängt sich Ash mit der kleinen Taube Mamepato sein erstes eigenes Pokémon der neuen Generation und schließt außerdem Freundschaft mit Iris, der Arenaleiterin von Souryuu City. Wie das Anime-Abenteuer in Isshu weitergeht, wird sich in den nächsten Wochen zeigen, jedoch vorerst nur im japanischen Fernsehen. Wir gehen aber davon aus, dass die neue Serie auch in Deutschland ausgestrahlt wird.

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Dieses Spiel macht süchtig!“

Ich habe bereits im letzten Heft geschrieben, dass **Schwarz & Weiß** die mit Abstand besten Pokémon-Editionen sind – und daran hat sich nichts geändert. Die Anzahl meiner Pokédex-Einträge steigt kontinuierlich weiter und nebenbei versuche ich, mich durch die Battle Subway zu kämpfen. Nur auf ein bestimmtes legendäres Pokémon bin ich nicht mehr so gut zu sprechen. Warum? Weil ich es zwei Abende lang verzweifelt gesucht und nicht gefunden habe. Dann habe ich das Spiel einem Kumpel für ein paar Minuten zum Anspielen gegeben – und er begegnet dem Viech auf Anhieb! Hat der ein Glück! Aber auch Pechvögel wie ich dürfen feststellen: **Schwarz & Weiß** stellen den bisherigen Höhepunkt der **Pokémon**-Reihe dar. Alle Trainer und solche, die es werden wollen, dürfen sich also auf ein fesselndes Abenteuer freuen.

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10



Die Zwischensequenzen beweisen: **Golden Sun** für den DS macht viel her, auch wenn die Figuren klobig gestaltet sind.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Camelot Software Planning
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 10. Dezember 2010

SCREEN-INFO

Um diese Vorschau zu **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** zu bebildern, druckten wir offizielle Screenshots von Nintendo ab. Sie zeigen das Spiel in der deutschen Version. Die Auflösung entspricht der Leistungsfähigkeit der DS-Hardware.

GOLDEN SUN
DIE DUNKLE DÄMMERUNG

Bei diesem DS-Rollenspiel-Hit geht sprichwörtlich die Sonne auf!

Text | Christoph Kraus

Was kennzeichnet ein gutes und talentiertes Entwicklerstudio? Wir finden: Es muss vielseitig sein. Die Retro Studios zum Beispiel stellen derzeit unter Beweis, dass sie Ego-Shooter wie **Metroid Prime** ebenso hochwertig aufbereiten können wie 2D-Jump&Runs à la **Donkey Kong Country Returns**. Auch Camelot Software Planning, die Schöpfer der **Golden Sun**-Serie, legen sich nicht auf ein bestimmtes Genre fest, sondern sind mehrfach begabt. Ob **Mario Power Tennis**, **We love Golf!** oder **Shining Force**, die Japaner scheinen sich in jeder Disziplin auszukennen. Aber beherrscht es Camelot immer noch, komplexe Rollenspiele abzuliefern? Wir haben uns **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** bei Nintendo in Frankfurt am Main angesehen und servieren euch kurz vor dem großen Test neue Spieleindrücke.

Wenn die Heldentruppe ihre Schwerter und Waffen auspackt, kommt kein Widersacher ungeschoren davon. Dieser Typ erst recht nicht!

Fakten auf Abruf

Vor dem Anspielen befürchteten wir, dass sich Einsteiger mit dem dritten Teil der Serie schwer tun könnten, weil sie grundsätzliche Story-Elemente nicht kennen. Die Designer griffen aber zu einem Trick, um auch Neulinge gut in die Welt Weyard einzuführen. So lassen sich zum Beispiel am Anfang, wenn sich die Charaktere untereinander unterhalten, bestimmte „Fachbegriffe“ markieren. Auf dem oberen Bildschirm wird dann der ausgewählte Begriff genauer erläutert. So fühlen sich weder Anfänger überfordert noch Profis verschaukelt, weil sie sich Fakten durchlesen müssen, die sie schon längst kennen.

Ein echter Hingucker?

Sobald man dann erst einmal im Spiel ist, fällt sofort die Fülle an Grafikeffekten auf. Alle Figuren sind polygonal modelliert, was insbesondere bei den Nahaufnahmen gut rüberkommt. Zudem habt ihr wie schon auf dem Game Boy Advance zahlreiche Freiheiten, in die Dialoge einzugreifen. Es liegt also in eurer Hand, eine freche Behauptung

WAS BISHER GESCHAH

Die Golden Sun-Serie besteht bislang aus zwei Teilen, die vor sieben und acht Jahren für den Game Boy Advance veröffentlicht wurden. Hier fassen wir die Geschichte zusammen.

GOLDEN SUN (2002)

Dieses Spiel legte den Grundstein für den weiteren Erfolg der Rollenspielserie. Schon damals – vor immerhin acht Jahren – beeindruckten die imposanten Grafikeffekte und die Vielzahl an Magie-Angriffen. Die Story um eine Heldengruppe, die verhindern will, dass Alchemie die Welt beherrscht, ist zwar recht linear aufgebaut, dennoch überzeugte das Rollenspiel genügend Leute, sodass der Nachfolger schon anderthalb Jahre später in Europa auf den Markt kam.

GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE (2003)

Als die Entwickler **Golden Sun** konzipierten, hatten sie ursprünglich nur ein einziges Game-Boy-Advance-Spiel im Sinn. Dass letztlich zwei Teile daraus wurden, ist der Tatsache geschuldet, dass Camelot nicht alle Ideen auf einem einzigen Spielmodul unterbringen konnte. So ist **Die vergessene Epoche** vielmehr ein Ableger, der die Geschichte des Originalspiels aus einer anderen Perspektive beleuchtet: aus der Sicht der Alchemie-Befürworter. Die Statuswerte der Truppe ließen sich sogar direkt aus dem Seriendebüt übernehmen.

eures Gruppenmitglieds entweder schlagfertig zu kontern oder den Gesprächsverlauf mit einem netten Lächeln zu entschärfen. Nach wenigen Spielminuten betreten wir auch schon die erste Höhle. Dort wird die erste Kampfszene eingeleitet. Die Gefechte sind nach wie vor äußerst farbenfroh gestaltet und sparen nicht mit grellen Lichtblitzen. Das Wort ist in diesem Zusammenhang zwar ausgelutscht, aber **Golden Sun** brennt tatsächlich ein „Feuerwerk“ an hervorragenden Effekten ab.

Die Gefechte sind nach wie vor packend inszeniert und bestechen durch zahlreiche Lichteffekte.

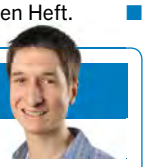
Ein typischer Rollenspielmoment: Unser Held blickt in das weite Land, das vor ihm liegt.

Die Umgebung ist erstmals in der Rollenspiel-Serie vollständig polygonal modelliert. Das sieht in Bewegung richtig schick aus.

Hilf dir selbst mit Psynergy!

Golden Sun-Kenner wissen bereits bestens Bescheid: Aus bestimmten Lagen entkommt man während des Spielgeschehens nur, wenn man die Grundzüge der sogenannten Psynergy beherrscht. So lässt sich ein riesiger Stein, der den Weg versperrt, nur mit dem richtigen Zauberspruch verschieben. Diese Attacken bedient man zum Teil mit dem Touchpen. Den eben erwähnten Felsbrocken bekommt man etwa weg, indem man ihn mit dem DS-Stift an die gewünschte Stelle zieht. Wir begrüßen es, dass der Touchscreen auf so durchdachte Art und Weise genutzt wird. Denn wer mag, kann **Die dunkle Dämmerung** ansonsten auch weitgehend klassisch spielen und nur das Steuerkreuz und die Aktionstasten verwenden. Wir erwarten letztlich ein stimmiges Rollenspiel mit fesselnder Story. Was unsere Helden diesmal erleben und ob die Geschichte mit packenden Wendungen gespickt ist, erfahrt ihr im Test im nächsten Heft. ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS



„Ein Rollenspiel-Hit pünktlich zu Weihnachten?“

Ob **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** das hohe spielerische Niveau der beiden Vorgänger halten kann, muss sich erst im N-ZONE-Test zeigen. Dass nicht mehr Isaac die Hauptrolle spielt, sondern sein Sohn Matthew die Truppe anführt, ist aus meiner Sicht nur sinnvoll, um die Story mit einem jungen, unverbrauchten Charakter zu erzählen. Während ich den Verlauf der Geschichte also noch nicht konkret beurteilen kann, stimmt die Technik schon jetzt: Die Effekte passen außerordentlich gut zum Kampfgeschehen und die neue Polygon-Optik fügt sich stimmig in die Welt Weyard ein. Da kann praktisch nichts mehr schiefgehen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // sammelt …

… Pikarat im dritten Layton-Abenteuer. Privat wird derzeit im Hause Eder auf dem DS nichts anderes gespielt. Und zum Glück gibt's so viele Rätsel zu knacken, dass unserem Senior in der nächsten Zeit noch einige kniffelige Abende bevorstehen.

… Überstunden. Aber das ist halb so wild, denn bei der aktuellen Spieleflut sind eine Menge coole Titel dabei, für die man gerne ein paar Stunden länger im Büro bleibt und auf Wochenenden verzichtet!

Christoph Kraus // fällt …

… eine Entscheidung: Das Wii-Jump&Run Donkey Kong Country Returns will er in Ruhe durchspielen – ohne vorherige Story-Hinweise im Internet!

… aus allen Wolken: Keiji Inafune verlässt Capcom nach 23 Jahren. Wer soll jetzt Mega Man 11 programmieren?

… Bäume – und zwar im Waldgrundstück seiner Eltern. Für einen warmen Hintern muss man schließlich auch in unserer Wohlstandsgesellschaft was schaffen!

Sebastian Stange // wird …

… im November 29. Das letzte Lebensjahr mit einer 2 am Anfang – zumindest bis 200. Und die sind eher unrealistisch. Zeit, die Geheimratsecken umso skeptischer im Spiegel zu begutachten. Ist es schon Zeit für die Midlife-Crisis?

… vielleicht einen Häkelkurs belegen. Denn Kirby Epic Yarn sieht zum Dahinschmelzen gut aus. Garn als Grafikstil rockt. Das kann ich doch auch, oder? Nun, so ganz ernst gemeint ist das nicht.

Maik Koch // geht …

… an seine Grenzen. Wie oft kann man Metroid: Other M durchspielen, ohne die Freude daran zu verlieren? Wir wissen es nicht, aber Maik wird's uns sicher bald sagen können – momentan ist er bei Durchgang 4.

… fremd! Und zwar zockt Maik das neue FIFA auf der Xbox, wo er heiße On- und Offline-Matches austrägt. Vielleicht reicht's so wenigstens virtuell mal wieder für die erste Liga!

Matthias Schöffel // wartet …

… gespannt auf den letzten Teil von „Komissarin Lund – Das Verbrechen II". Die Dänen können eben nicht nur Smørrebrød, Rote Grütze und Hot Dog.

… wahrscheinlich vergeblich darauf, einen Urlaub auf Lunds Spuren verbringen zu dürfen. Da ziehen Frau und Kind nicht mit („Wir wollen in den Süden!"). Obwohl, vielleicht kann man mit der Aussicht auf Hot Dogs (mehrmals täglich) zumindest einen Heranwachsenden locken? Mit Roter Grütze wohl eher nicht …

David Mola // lässt …

… das dritte Layton-Abenteuer erst mal links liegen und wird es dann im Frühling auf seinem nagelneuen 3DS spielen.

… es in seinem Kurzurlaub direkt nach der Heftproduktion krachen. Und das im wörtlichen Sinne! Denn der Krach wird mein täglicher Begleiter sein, wenn ich jeden Tag im Proberaum an meinem Gitarrenequipment schraube, mit dem man vermutlich auch zum Mond fliegen könnte. So viele bunte Lämpchen, Regler, Knöpfe… Herrlich!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

DAVID MARTIN

… staunt: Wer hätte gedacht, dass David einmal so sehr vom Tetris-Spielprinzip schwärmen würde? Seit er Tetris Party Deluxe auf der Wii gespielt hat, ist er völlig hin und weg vom Klötzchen-Sortieren. Vor allem der Mehrspielermodus, in dem er sich mit Kollege Maik aufs Schärfste duelliert, hat es ihm angetan.

STEPHAN GERNER

… kommt in Vorweihnachtsstimmung: Diese fängt bei Stephan immer ziemlich früh an, zumal er nebenbei an einem weihnachtlichen Nintendo-Fanfilm arbeitet. Und dabei ist in seiner zweiten Heimat, der Pokémon-Welt, ironischerweise gerade Hochsommer (im Jahreszeiten-System von Schwarz & Weiß).

ANNE SCHMIEDL

… ist ein ehrgeiziger Rätselknacker. In einer Nintendo-Pressemitteilung hat Anne gelesen, dass es sechs Arten von Professor-Layton-Spielern gibt. Sie gehört zur Sorte der „Ehrgeizigen". Damit ist sie nicht allein, denn laut Nintendos Umfrage zählen sich 41 Prozent aller Spieler zu dieser Kategorie.

TONI OPL

… musiziert wieder! Die N-ZONE-Altherren-Band war wieder aktiv: Nachdem Toni und Tom letzten Monat in Guitar Hero in die Saiten griffen, standen sie diesmal mit Wollust am Mischpult des neuen DJ Hero und sinnierten über die guten und schlechten Beats ihrer weit in der Vergangenheit liegenden Jugend. Wie rührend …

Anzeige

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt einen der **GoldenEye**-Schurken aus unserem Gewinnspiel gefunden.
Mehr Infos auf Seite 9!

MEINUNGSMACHE

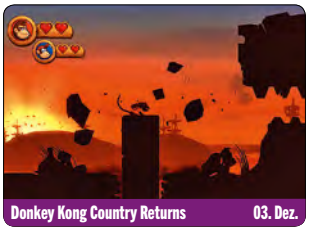
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	**FLINGSMASH (Wii)**	**TRACKMANIA (Wii)**	**GOLDENEYE 007 (Wii)**	**GOLDENEYE 007 (Wii)**
FLOP-TITEL	**BEYBLADE (Wii)**	**BEYBLADE (Wii)**	**LEGENDE DER WÄCHTER (DS)**	**SHAUN WHITE ... (Wii)**
GOLDENEYE (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 38	Wer einen Ego-Shooter in alter Tradition sucht, der wird ganz klar enttäuscht. Doch das Actionspiel von Eurocom ist gut gemacht und besticht durch zeitgemäße Präsentation. Der Mehrspielermodus ist fein. **7**	Da werden Erinnerungen wach! Der 4-Spieler-Splitscreen-Modus ist zwar nicht mehr zeitgemäß, macht aber richtig Laune. Schon deshalb rockt der **Bond**-Shooter. Der Solo-Modus ist auch ganz nett. **8**	Darauf habe ich gewartet! Genau so muss ein Shooter für die Wii aussehen, auch wenn er stellenweise etwas zu leicht für geübte Zocker ist. Ein Meisterwerk, das in jeder Sammlung enthalten sein sollte! **9**	Das Highlight des Monats! Ich war positiv überrascht, wie gut der alte Film „aktualisiert" wurde. Technisch wie spielerisch habe ich nichts auszusetzen – abgesehen vom zu leichten Schwierigkeitsgrad. **10**
SONIC COLOURS (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 42/62	Ich habe mich diesen Monat mehr mit **Sonic the Hedgehog 4 Episode 1** beschäftigt, aber **Sonic Colours** soll deutlich besser sein. Was ich spielte, wirkte wirklich rund und rasant. Schaue ich mir mal näher an! **8**	Schon auf der Spielemesse E3 konnte ich das neue **Sonic**-Spiel in Aktion erleben und war recht angetan. Zu Recht! Das Spiel wirkt durchdacht, hübsch und schnell. So muss ein 3D-**Sonic** aussehen! **8**	Mein Lieblingsigel ist endlich wieder in seinem Element! Nach den weniger guten letzten Spielen mit dem Sega-Maskottchen (abgesehen vom WiiWare-**Sonic**!) bin ich von **Colours** richtig begeistert. **8**	Willkommen zurück, Sonic! Mit diesem Spiel macht das Igelchen seine Ausrutscher der letzten Jahre wieder gut. Besonders haben es mir die Wisps angetan, die dem Gameplay sehr zugute kommen! **8**
RAVING RABBIDS: DIE ... (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 44	Die **Raving Rabbids** sind längst nicht mehr so kultig wie in den Anfangstagen der Wii, doch **Die verrückte Zeitreise** bietet ein stimmiges Spielprinzip, wobei die Minispiele nicht mehr ganz so kreativ sind. **7**	Schon wieder 'ne Minispiel-Sammlung? Ich hoffte ja, nach dem durchaus witzigen **Rabbids Go Home** würden die Entwickler mehr Genres mit den Rabbids ausprobieren. Aber wieder Minispiele? Meh! **7**	Entweder man mag die Ubisoft-Karnickel oder man kann nichts mit den irren Nagern anfangen. Ich fahr' trotz einiger kleinerer spielerischer Schwächen voll auf die abgedrehte Hasenbande ab! **8**	Selbst ohne menschliche Mitspieler macht mir der neueste **Rabbids**-Titel für die Wii eine Menge Spaß, doch so richtig geht die Minispiel-Sammlung erst gegen ein paar Kumpels in geselliger Runde ab! **8**
FLINGSMASH (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 52	Für mich ist **FlingSmash** das beste Spiel in diesem Monat. Nicht, weil es so gut aussieht. Nicht, weil die Aufgaben ewig lange fesseln. Sondern weil man schnell einsteigen kann und jede Menge Spaß daran hat. **9**	Knuddeliger Look, nette Spielidee aber dennoch bin ich hier nicht ganz überzeugt. Als WiiWare-Titel würde ich **FlingSmash** lieben. Aber als Vollpreistitel reizt mich das Teil gleich viel weniger. **7**	Eine ganz nette Spielidee, die mich aber nicht wirklich auf Dauer überzeugen könnte. Für eine Runde zwischendurch taugt das actionreiche Geschicklichkeitsspiel von Nintendo dennoch! **7**	Ich bin ja nicht gerade dafür, dass ich in jedem Spiel Anspruch suche. Doch die ständige Fuchtelei in **FlingSmash** ist mir einfach einen Tick zu platt, auch wenn ich anfangs doch Spaß mit dem Game hatte. **6**
DJ HERO 2 (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 48	Mit **DJ Hero 2** kann ich überhaupt nichts anfangen. Mir fehlt es an Rhythmusgefühl, auch die Musik entspricht nicht meinem Geschmack. Da drehe ich lieber das Radio auf und höre Bayern 1. **0**	Oh ja, das ist ein Geschicklichkeitsspiel genau nach meinem Geschmack. Sobald ihr die Steuerung einmal verinnerlicht habt, macht das heitere Mixen einfach Spaß. Und die fette Tracklist ist bemerkenswert gut! **10**	Dank ordentlich Feinschliff beim Gameplay ist die Fortsetzung noch besser als der erste Teil des DJ-Spiels mit der coolen Hardware! Die Songauswahl und Spielmechanik sind wieder vom Allerfeinsten! **9**	Als Freund rockiger Klänge bin ich an der Plastik-Gitarre zwar besser aufgehoben, doch zieht es mich neuerdings immer wieder magisch hinter den Turntable-Controller. Und das mag bei mir was heißen! **9**
TRACKMANIA (Wii/DS) ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 55/64	**TrackMania** bietet ein unkompliziertes Gameplay mit guter Handhabung, aber der spielerische Anspruch ist auf einigen Strecken knüppelhart. Ich drehe dennoch lieber meine Runden in **Mario Kart Wii**. **7**	Eines meiner Lieblingsspiele für PC schafft seinen Weg auf die Wii. Ich liebe das eigenwillige Spielkonzept „Du gegen die Strecke!" und obendrein stimmt die Optik. Für mich die Überraschung des Monats! **9**	So einfach und doch so schön! Das minimalistische, pfeilschnelle Gameplay und der coole Editor rocken, weswegen **TrackMania** für mich eines der besten Rennspiele für Wii und DS ist! **8**	Ich kenne die Reihe seit Jahren vom PC. Wahrscheinlich schon etwas zu lange, denn wirklich beeindruckt bin ich in erster Linie nur von der guten Optik auf der Wii. Nichtsdestotrotz bleibt es ein gutes Game! **7**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Beyblade Metal Fusion: Counter Leone	Konami	11. November I 2010
Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten	Disney Interactive Studios	12. November I 2010
Call of Duty: Black Ops	Activision	09. November I 2010
Cooking Mama World: Babysitting Mama	505 Games	19. November I 2010
Create	Electronic Arts	18. November I 2010
Def Jam Rapstar	Konami	04. November I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios	25. November I 2010
EA Sports Active 2	Electronic Arts	18. November I 2010
Enclave: Shadows of Twilight	TopWare	25. November I 2010
FlingSmash	Nintendo	19. November I 2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Harvest Moon: Deine Tierparade	Namco Bandai	19. November I 2010
iCarly 2: iJoin the Click!	Activision	19. November I 2010
James Bond: Golden Eye 007	Activision	05. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Mein neues Leben	F+F Distribution	November I 2010
Megamind	THQ	30. November I 2010
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	25. November I 2010
NBA 2K11	2K Sports	26. November I 2010
Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	18. November I 2010
Pac-Man Party	Namco Bandai	26. November I 2010
Prinzessin Isabella: Der Fluch der Hexe	Intenium	26. November I 2010
Raving Rabbids: Die total verrückte Zeitreise	Ubisoft	25. November I 2010
Sonic Colours	Sega	12. November I 2010
TV total Events	F+F Distribution	November I 2010
U-SING 2	Mindscape	November I 2010
DEZEMBER		
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	03. Dezember I 2010
Haunted House	Namco Bandai	21. Dezember I 2010
Hasbro: Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	16. Dezember I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	12. Dezember I 2010
Mini Golf Resort	Purple Hills	13. Dezember I 2010
NBA Jam	Electronic Arts	16. Dezember I 2010
Super Mario All-Stars – 25 Jahre Jubiläumsedition	Nintendo	03. Dezember I 2010
JANUAR		
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	Januar I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
Conduit 2	Sega	2011
de Blob: The Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	25. Februar I 2011
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	2011
Mario Sports Mix	Nintendo	2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
uDraw Studio	THQ	2011



Donkey Kong Country Returns **03. Dez.**

Golden Sun: Die dunkle Dämmerung **10. Dez.**

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Beyblade – Metal Fusion: Cyber Pegasus	Konami	11. November I 2010
Captain Tsubasa: New Kick Off	Konami	04. November I 2010
Cooking Mama World: Hobbies and Fun	505 Games	11. November I 2010
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F+F Distribution	11. November I 2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	19. November I 2010
Golden Eye 007	Activision	05. November I 2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Harvest Moon: Die Sonnenschein-Inseln	Namco Bandai	19. November I 2010
Hello Kitty Geburtstagsabenteuer	Bandai Namco	10. November I 2010
Hot Wheels Track Attack	THQ	19. November I 2010
James Bond 007: Blood Stone	Activision	05. November I 2010
Lernerfolg Vorschule – Prinzessin Lillifee	Tivola	04. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Mega Bloks Diegao's Build and Rescue	2K Play	19. November I 2010
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	18. November I 2010
Midnight Mysteries	Rondomedia	15. November I 2010
Pang: Magical Michael	Rising Star Games	12. November I 2010
Playmobil – Agents	JoWood	30. November I 2010
Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	Nintendo	05. November I 2010
Solitaire, Mahjong & Tangram: 3 in 1	Deep Silver	26. November I 2010
Sonic Colours	Sega	12. November I 2010
Zhu Zhu Pets: Wild Bunch	Activision	05. November I 2010
DEZEMBER		
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo	10. Dezember I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	12. Dezember I 2010
Touchmaster 4 Connect	Warner Bros. Interactive	10. Dezember I 2010
JANUAR		
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	Januar I 2011
2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
Bejeweled Twist	PopCap Games	19. Januar I 2011
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
de Blob: The Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo	14. Januar I 2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Nintendogs + Cats (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Okamiden	Capcom	2011
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	dtp entertainment	November I 2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Steel Diver (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
18. November	EA Sports Active 2	Electronic Arts
18. November	Harry Potter u. die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts
18. November	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
19. November	Cooking Mama World: Babysitting Mama	505 Games
Test S. 52	19. November FlingSmash	Nintendo
19. November	Harvest Moon: Deine Tierparade	Namco Bandai
25. November	Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios
25. November	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare Entertainment
25. November	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft
Test S. 44	25. November Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft
Test S. 59	26. November Pac-Man Party	Namco Bandai
26. November	Prinzessin Isabella: Der Fluch der Hexe	Intenium
Vorschau S. 16	03. Dezember Donkey Kong Country Returns	Nintendo
Vorschau S. 24	03. Dezember Super Mario All-Stars: 25 Jahre Jubiläums-Edition	Nintendo
13. Dezember	Mini Golf Resort	Purple Hills
16. Dezember	NBA Jam	Electronic Arts

15.11. MEIN NEUES LEBEN

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: SIMULATION

In der Fernsehreihe **Mein neues Leben** dreht sich alles ums Thema Auswandern. Und darum geht es auch im gleichnamigen Wii-Spiel. Der Spieler muss sich auf dem Bildschirm abschuften, um sprichwörtlich vom Tellerwäscher zum Millionär aufzusteigen. Sobald das Traumhaus errichtet ist, habt ihr es geschafft. Wir sind jedoch noch skeptisch, was die Qualität der Simulation betrifft. Denn ein Spiel zu einer deutschen Fernsehserie entsteht zumeist mit geringem Personal- und Zeiteinsatz, was häufig zu einem lauen Gameplay führt. Wir lassen uns aber gern eines Besseren belehren.

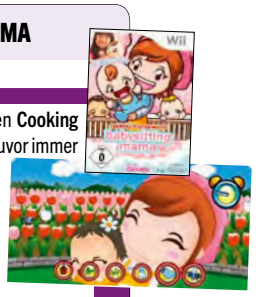
19.11. HARVEST MOON: DEINE TIERPARADE

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: SIMULATION

In der Leserbriefrubrik befassen wir uns mit der Frage, warum **Harvest Moon**-Spiele mit so großer Verspätung aus Japan nach Deutschland kommen. **Deine Tierparade** ist der Nachfolger zu **Baum der Stille** und erschien bereits vor zwei Jahren in Fernost. Das Spiel setzt auf das bewährte Spielprinzip der Vorgänger und bietet acht Arten von Nutztieren, neun Landschaftstypen und 43 Spielfiguren. Serienkenner sollten also das bekommen, was sie seit jeher schätzen – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

19.11. COOKING MAMA WORLD: BABYSITTING MAMA

HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: SIMULATION



Wir wissen zwar nicht, was eine Stoffpuppe mit dem ursprünglichen **Cooking Mama**-Spielkonzept zu tun haben soll – denn in der Serie ging es ja zuvor immer ums Kochen –, aber sei's drum: **Babysitting Mama** lautet der neue Ableger der **Cooking Mama**-Reihe und diesmal geht es um den Nachwuchs. Deshalb liegt der Verpackung die eingangs erwähnte Stoffpuppe bei. Im Spiel selbst gilt es, den kleinen Wonneproppen zufriedenzustellen und alle seine Bedürfnisse zu erfüllen. Ihr merkt schon: **Babysitting Mama** richtet sich ausschließlich an Mädels.

25.11. MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: MUSIKSPIEL

Singen und tanzen wie Michael Jackson – das ist wohl der Traum jedes Popsängers und jedes Tänzers. Kaum ein anderer Künstler hat seine Bühnenauftritte so detailversessen geprobt und keinen Moment dem Zufall überlassen. In **The Experience** können Fans des King of Pop herausfinden, ob sie das Zeug zum Jackson-Double haben. Unter anderem sind Hits wie „Beat it" oder „Billie Jean" anwählbar. Das Spiel stammt übrigens von den Entwicklern der **Just Dance**-Reihe, die sich weltweit mehr als vier Millionen Mal verkauft hat.

DEZEMBER DRAG & STOCK RACER

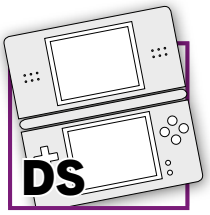
HERSTELLER: NORDIC GAMES I GENRE: RENNSPIEL

Einen allzu guten Eindruck macht **Drag & Stock Racer** von Nordic Games bislang noch nicht. Die Grafik wirkt schlicht, die Beschreibung liest sich öde. Der Hersteller verspricht darin Rennen mit 16 Wagen gleichzeitig, variantenreiche Spielmodi und freischaltbare Trophäen. Da der Titel allerdings für weniger als 20 Euro in den Handel kommt, dürfte **Drag & Stock Racer** qualitativ weit hinter **Mario Kart Wii** und Konsorten zurückliegen. Das Wii-Wheel wird beim Spielen unterstützt, was auf eine Steuerung ohne Nunchuk hinweist.

26.11. PAC-MAN PARTY

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die Liste der Spiele, die das Wort „Party" im Titel tragen, ist lang: **Wii Party**, **Mario Party** und **Tetris Party** – das sind nur drei Beispiele. Ja, glauben denn die Hersteller, dass wir den lieben langen Tag nichts anderes zu tun haben, als zu feiern? **Pac-Man Party** reiht sich in die Riege der Minispielsammlungen munter ein und bietet 45 Spielchen, darunter Tennis (siehe Bild), Baseball oder Curling. Als Extras sind sogar die Automatenklassiker **Pac-Man** und **Galaga** anwählbar. Auf Seite 59 testen wir die Sammlung.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 46 18. November	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts
19. November	Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver
19. November	Harvest Moon: Die Sonnenschein-Inseln	Namco Bandai
25. November	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft
November	Dr. House	Eurovideo
November	Emergency 2010	Rondomedia
Vorschau S. 30 10. Dezember	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo
News S. 10 14. Januar	Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo

10.11. EMILY ARCHER UND DER FLUCH DES TUTANCHAMUN

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: ADVENTURE

Hier kommt Wimmelbildspiel Nummer siebenhundertachtundfünfzig! **Emily Arcer und der Fluch des Tutanchamun** spielt, wie der Name bereits verrät, in Ägypten und versetzt die Titelfigur Emily in Angst und Schrecken, als sie vom Tod ihres Freundes erfährt. Rondomedia kündigt 30 Schauplätze an, darunter mysteriöse Ausgrabungsstätten und mit versteckten Objekten nur so gespickte Hotelzimmer.

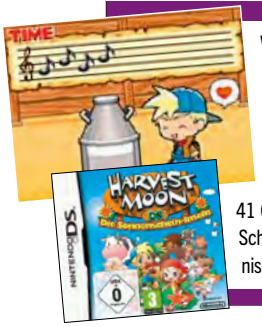
19.11. DUKE NUKEM: CRITICAL MASS

HERSTELLER: DEEP SILVER I GENRE: ACTION

Wer hätte das gedacht? Noch vor Fertigstellung von **Duke Nukem Forever**, die seit mehr als zehn Jahren überfällig ist, kündigt Deep Silver die Actionspiele **Critical Mass**, **Chain Reaction** und **Proving Grounds** mit dem kettenrauchenden Macho an. **Critical Mass** macht den Anfang und verknüpft simples Jump&Run-Gameplay mit häufigem Waffengebrauch. Es muss sich allerdings erst zeigen, ob der Duke nicht nur Sprüche klopfen kann, sondern auch als Spieleheld auf dem DS eine gute Figur macht.

19.11. HARVEST MOON: DIE SONNENSCHEIN-INSELN

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: SIMULATION



Was auf der Wii gut funktioniert, kann auch auf dem DS kaum schiefgehen: **Die Sonnenschein-Inseln** heißt der neueste Vertreter der **Harvest Moon**-Serie und setzt auf dasselbe Rezept, nach dem schon **Deine Tierparade** entstanden ist. 15 Inseln mit vier Gebäudetypen und 26 Feldfrüchte sollen das Herz der Hobby-Bauern höher schlagen lassen. Zudem verspricht Namco Bandai 41 Charaktere. Wir hoffen aber, dass Natsume – die **Harvest Moon**-Schöpfer – langsam mal an der Grafik der Serie arbeiten. Denn technisch ist die Reihe schon länger nahezu unverändert.

NOVEMBER EMERGENCY 2010

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: SIMULATION

Wir bereiten uns zwar erst auf das Jahr 2011 vor, aber sei's drum: Rondomedia ist seiner Zeit voraus und bringt Ende November schon **Emergency 2012** in den Handel. Erwartungsgemäß dreht sich erneut alles um die Bergung von Passanten aus Häusern und um das Aufpäppeln von Unfallopfern mit allen Mitteln der Technik. Laut Hersteller wurde die Anzahl der Fahrzeuge gegenüber dem Vorgänger verbessert und auch die Bedienung soll vereinfacht worden sein. So gibt es nun eine bessere Hilfestellung, wenn man mal nicht weiterkommt.

NOVEMBER DR. HOUSE

HERSTELLER: EUROVIDEO I GENRE: EUROVIDEO

Am späten Dienstagabend hat Dr. House spielend die Herzen der RTL-Zuschauer erobert, jetzt betritt er die Bildschirme des Nintendo DS. Im gleichnamigen Videospiel löst man fünf Fälle mit medizinischer Thematik. So befragt man zum Beispiel einen Patienten nach seinen Wehwehchen und leitet in kurzweiligen Minispielen den Rettungsversuch an. Wir sind gespannt, ob es die Entwickler von Legacy Interactive schaffen, das Flair der Fernsehserie einzufangen. Das dürfte nicht ganz einfach werden.

03.12. JUST SING! VOL. 2

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: MUSIKSPIEL

Obwohl der DS über ein integriertes Mikrofon verfügt, hat bislang kaum ein Hersteller versucht, ein Karaokespiel herauszubringen. In **Just Sing! Vol. 2** trällern Nachwuchs-Popstars 19 Lieder aus den internationalen Charts nach, darunter „Bad Romance" und „Paparazzi" von Lady Gaga, „I like" von Keri Hilson, „Automatic" von Tokio Hotel, „You don't know" von Milow, „Sweet about me" von Gabriella Cilmi und „Dance with somebody" von Mando Diao. Ein Fall für Mädels!

Die gut gemachten Zwischensequenzen vermitteln gewohnt stimmiges Bond-Flair.

Das ist eine Szene, wie es sie zuhauf gibt: actionreich, krawallig, aber nie übertrieben.

Einige Mauern und Barrieren sind interaktiv gestaltet. Über diese lässt sich etwa auf Knopfruck springen.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 04. November 2010

GOLDENEYE 007

Text | Christoph Kraus, Thomas Eder

Activision interpretiert den besten Bond-Film der Neunziger neu. Schafft Daniel Craig ein unvergleichlich gutes Wii-Shooter-Erlebnis?

FAQs

Was ist neu in GoldenEye 007?
Wer die Filmvorlage von **GoldenEye 007** kennt, muss sich auf etliche Änderungen gefasst machen. Das fängt schon damit an, dass im Spiel nicht das digitale Ebenbild von Pierce Brosnan die Hauptrolle spielt, sondern das Alter Ego von Daniel Craig. Auch die Story rund um ein zweckentfremdetes Satelliten-System, das die Agenten-Organisation MI6 in helle Aufregung versetzt, ist neu interpretiert. So banden die Designer auch die Finanzkrise ins Spiel ein – die war im Original bekanntlich noch nicht aufgegriffen.

Wie umfangreich ist die Solokampagne?
Für welchen der vier Schwierigkeitsgrade ihr euch entscheidet, beeinflusst maßgeblich die Spielzeit. Auf der einfachsten Stufe ist ein Durchrennen zumeist problemlos möglich. Das ändert sich jedoch, wenn ihr euch für den höchsten Anspruchsgrad entscheidet. Als grobe Spielzeit von **GoldenEye 007** dürft ihr aber etwa acht bis zehn Stunden einkalkulieren. Häufiges Zwischenspeichern vermindert den Frust, aber unserer Meinung nach hätten es weniger Kontrollpunkte auch getan.

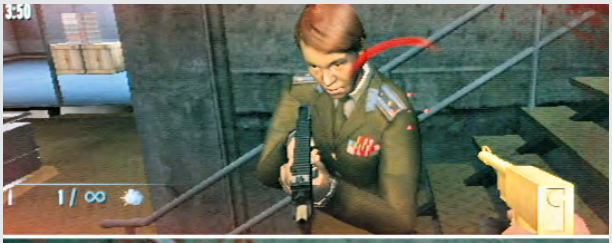
Wie gut ist der Mehrspielermodus gelungen?
Zwar dürfen „nur" vier Spieler gegeneinander antreten – entweder im geteilten Bildschirm oder via Wi-Fi Connection –, aber spielerisch ist der Mehrspielermodus sehr gut umgesetzt. Es gibt fünf Modi, die allesamt Spaß machen. Und wer lange und genug spielt und einen bestimmten Level erreicht, schaltet in **GoldenEye 007** den Klassik-Modus frei. Dann lassen sich die früheren Bond-Figuren Jaws, Baron Samedi, Oddjob, Dr. No, Red Grant, Blofeld, Scaramanga und Rosa Klebb spielen. Ein guter Spiel-Anreiz!

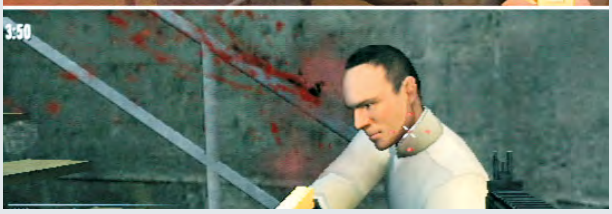
Inwiefern werden die Wii-Eigenheiten genutzt?
Das **GoldenEye 007**-Entwicklerstudio Eurocom gab sich redlich Mühe, die Möglichkeiten der Wii-Konsole sinnvoll zu nutzen. So werden nicht nur alle gängigen Eingabemethoden genutzt, sondern auch der Wii-Lautsprecher. In einer Szene treffen wir beispielsweise in einer Discothek ein und werden auf unserem Smartphone – das übrigens Pierce Brosnans Agenten-Uhr ersetzt – angerufen. Das Telefonat hören wir aber nicht über den Fernseher – es erklingt aus der Wii-Fernbedienung.

Welche Steuerungsarten gibt es im Spiel?
Eines kann man Eurocom definitiv nicht vorwerfen: In puncto Steuerung haben sie alle Möglichkeiten ausgeschöpft, um uns Spielern die bestmögliche Konfiguration zu ermöglichen. Alleine, um Wii-Fernbedienung, Nunchuk und Wii-Zapper optimal auf die eigenen Bedürfnisse abzustimmen, gibt es 13 vorgespeicherte Tastenbelegungen. Aber auch Classic- und GameCube-Controller werden unterstützt. **GoldenEye 007** ist übrigens für ca. 20 Euro Aufpreis im Set mit einem goldenen Classic Controller Pro erhältlich.

FEINE MEHRSPIELER-ACTION

GoldenEye 007 bietet schon im Einzelspielermodus Action im Minutentakt: Als Bond besucht ihr alle Schauplätze des Films, nutzt euer Smartphone zum Aufspüren bestimmter Personen und knipst wie am Fließband eure Widersacher aus. Kurz und knapp: Das Spiel ist extrem actionreich und bietet kaum Zeit zum Durchatmen. Noch etwas wuchtiger geht es her, wenn ihr euch zu viert durch die Agentenwelt ballert. Wir bewerten die Mehrspieler-Optionen:





SPIELMODI
Zur Wahl stehen die Spielvarianten Konflikt, Team-Konflikt, Goldener Colt und Man lebt nur zweimal. Die Auswahl ist damit recht gering, zudem fehlen ausgerechnet die beliebten Capture-the-Flag-Spielvarianten. Aber man muss zugutehalten: **GoldenEye 007** bietet immerhin die gängigsten Modi. Dass das Flaggenhissen fehlt, ist aber schade.

AREALE
Angeboten werden Archives, Memorial, Nightclub, Station, Facility, Industrial, Docks, Outpost, Sewer, Jungle. Die Areale sind in ihrer Größe sehr unterschiedlich, daher lässt sich für jede Spieleranzahl der passende Abschnitt finden. Auch Räume zum Verstecken sind schnell gefunden. Wir bescheinigen den Leveldesignern also gute Arbeit.

DIE MODIFIKATIONEN
Wer Gefechte der etwas anderen Art austragen möchte, kann dies tun. So lässt sich etwa im Schnickschnack-Modus bestimmen, dass alle Spieler klein sind und nicht springen können. Im Singularitäts-Modus hingegen explodiert man schon, wenn man mit einem Mitspieler kollidiert. 17 solcher Modifikationen gibt es insgesamt.

DIE WI-FI-CONNECTION
Wer übers Internet zockt, misst sich mit bis zu acht Spielern gleichzeitig. Das WiiSpeak-Mikrofon wird (anders als bei **The Conduit**) nicht unterstützt, dafür setzt **GoldenEye 007** ebenso wie das Sega-Vorbild auf ein Rangsystem. So steigt die Motivation, immer noch ein weiteres Duell auszutragen. Wir favorisieren aber den geteilten Bildschirm.

WENIG ANSPRUCH

Nicht falsch verstehen: **GoldenEye 007** ist keineswegs einfach. Ganz im Gegenteil: Wer auf der höchsten Schwierigkeitsstufe zockt, sieht den Game-over-Bildschirm öfter als ihm lieb ist. Aber uns fielen beim Test einige Makel auf, die uns fragen lassen: Halten uns die Entwickler eigentlich für doof?

Es gibt Spiele, da fiebert man minutenlang dem Level-Ende entgegen, da der letzte Speicherpunkt schon viel zu lange zurückliegt. Bei **GoldenEye 007** ist das anders: Nach jeder größeren Gegnerwelle blinkt links oben auf dem Bildschirm die Meldung auf, dass ihr den Speicherpunkt erreicht habt. Das entzieht dem Spiel einen nicht unerheblichen Teil seiner Spannung, da ihr quasi automatisch durch den Level gelotst werdet. Ein Game over ist nicht weiter tragisch, da ihr sowieso wieder am Anfangspunkt der jeweiligen Szene beginnt.

Als das Ego-Shooter-Genre noch ganz frisch war, nervten uns viele Spiele mit riesigen Levels und vagen Missionsbeschreibungen, sodass man rasch die Orientierung verlor. Bei **GoldenEye 007** meinen es die Entwickler aber zu gut mit uns: Ein Verlaufen ist quasi unmöglich, da euch Richtungspfeile und Entfernungsangaben regelrecht mit der Nase auf den idealen Pfad stoßen. Das ist oftmals unnötig.

Alles, was ihr erlebt, ist vom Anfang bis zum Ende vorbestimmt. Sämtliche Explosionen, alle Missionsaufgaben und jede noch so kleine Gegner-Konfrontation ist von den Entwicklern so gewollt. Es gibt kaum eine Szene, in der ihr anders agieren könnt als vorgesehen. Das schmälert leider die Entdeckerlust.

Die **Halo**-Serie hat es vorgemacht: Dort gab es keine Energieanzeige im herkömmlichen Sinne. Stattdessen füllte sich die Kraft der Titelfigur immer wieder auf, wenn sie sich hinter einem Felsblock verschanzte und eine Zeitlang von keinem Gegner getroffen wurde. Das funktioniert bei **GoldenEye 007** ähnlich: Ein roter Rand um den Bildschirm verrät, dass ihr nicht mehr allzu lange dem feindlichen Beschuss standhaltet. Habt ihr alle Widersacher ausgeschaltet, regeneriert sich Bond aber wieder.

ENORME STEUERUNGS-FREIHEITEN

Die Entwickler leisteten vorbildliche Arbeit, damit die Zocker **GoldenEye 007** so spielen können, wie es ihnen am besten behagt. So gibt es satte 26 Konfigurationsmöglichkeiten, um mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk, Wii-Zapper, GameCube- und Classic-Controller das Maximum an Präzision und Spielspaß herauszuholen. N-ZONE nimmt alle vier Kontrollvarianten unter die Lupe.

Wii-Fernbedienung und Nunchuk:
Die wohl gängigste Steuervariante setzt auf das Zusammenspiel von Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Wie bei **Red Steel**, **The Conduit**, **Call of Duty: Modern Warfare – Reflex Edition** und weiteren Wii-Ego-Shootern deutet ihr mittels Wii-Zeiger auf Gegner und bestimmt durch Bewegungen, die aus einem bestimmten Rahmen hinausgehen, die Blickrichtung (siehe Skizze). Diese Schusszone lässt sich frei konfigurieren. Bei **The Conduit** ging's sogar mitten im laufenden Spiel, doch **GoldenEye 007** gibt euch ebenso viele Freiheiten, was die Justierung der Bewegungs-Intensität betrifft.

WERTUNG: ●●●●●

Wer mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk oder dem Zapper spielt, zielt mit dem Fadenkreuz auf seine Widersacher. Das funktioniert präzise.

GameCube-Controller:
Der GameCube- hat gegenüber dem Classic-Controller den Vorteil, dass er eine integrierte Rüttelfunktion bietet. So spürt ihr Explosionen und vor allem gegnerische Treffer unmittelbar, was das Spielgefühl ein Stück weit intensiviert. Die Tastenbelegung entspricht in etwa den Konfigurationsmöglichkeiten des Classic-Controllers. Wir vergeben aufgrund der Ähnlichkeiten ebenso vier Wertungspunkte. Welches Pad ihr letztlich bevorzugt, hängt von eurem ganz persönlichen Geschmack ab.

WERTUNG: ●●●●○

Classic-Controller (Pro):
Der Verpackung liegt nicht umsonst ein goldener Classic Controller Pro bei. Das kultig anmutende Pad sieht nicht nur gut aus, sondern verrichtet auch beim Spielen gute Dienste, wenngleich das Zielen ohne den Wii-Zeiger etwas länger dauert. Es ist auch möglich, Bond ausschließlich mit dem linken Analogstick durch die Welt zu bewegen (wie es früher bei allen N64-Ego-Shootern üblich war). Das ist zwar nostalgisch, mindert jedoch den Steuerungs-Komfort deutlich. Wer übrigens nur den herkömmlichen Classic Controller besitzt, zieht einen Wertungspunkt ab. Die beiden Zacken beim Pro-Modell verbessern die Handhabung ungemein.

WERTUNG: ●●●●○

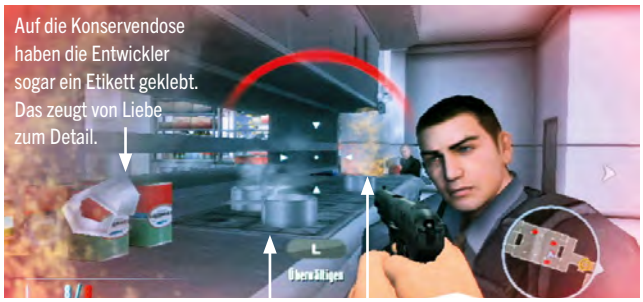
Wii-Zapper:
Nicht empfehlenswert ist die Steuerung mit dem Wii-Zapper. Die Idee ist zwar prinzipiell löblich, die Plastikknarre, die abseits von **Link's Crossbow Training** und einigen Railshootern kaum Beachtung fand, zu unterstützen. Doch die Handhabung ist schlichtweg nicht praxistauglich. Das liegt schon allein daran, dass ihr mit dem Zeigefinger umständlich vom B-Trigger auf die Oberseite des Zubehörs umgreifen müsst, um die Waffe zu wechseln. Auch die starre Halteposition ist ein Kritikpunkt, da nach einigen Spielminuten ein gewisser Schmerz im Handgelenk einsetzt. Wir greifen daher lieber zu den anderen Controllern.

WERTUNG: ●●○○○

GUTE TECHNIK, ABER TEILS GETRICKST

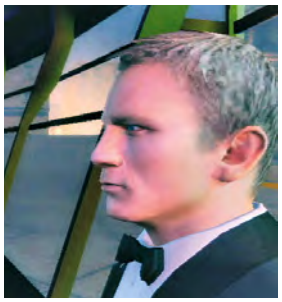
GoldenEye 007 sieht ordentlich aus und bietet einen stimmigen Soundtrack, der zwar in der deutschen Fassung nicht mit den Originalstimmen von Daniel Craig und Co. aufwartet, dafür aber seine Sache gut macht. Einige Grafikschwächen sind uns dennoch aufgefallen. Hier veranschaulichen wir technische Lichtblicke und Textur-Patzer.

Trotz Dauerbeschuss zeigt die karg texturierte Tür keine Dellen oder Einschusslöcher. Selbst der N64-Shooter **Perfect Dark** ist hier überlegen!



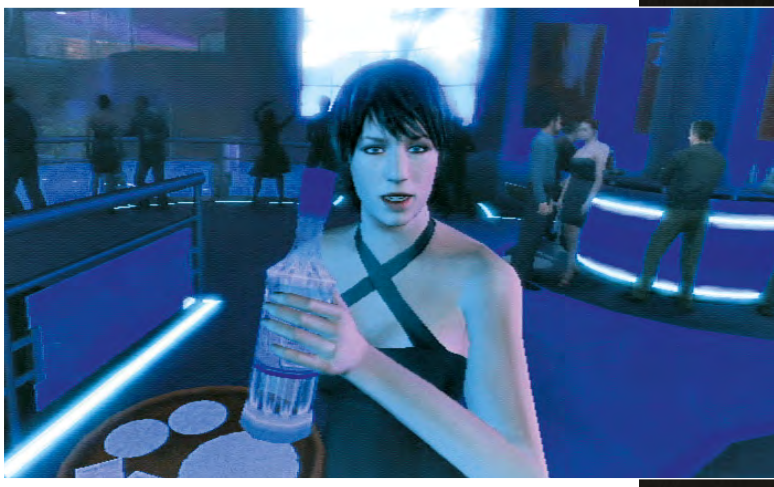
Die Ceran-Kochplatte ist zwar nüchtern betrachtet nur eine aufgeklebte Textur, aber das ist vollkommen in Ordnung. Man sieht sie ja kaum.

Da hat wohl der Typ im Hintergrund versehentlich die Dose erwischt. Sie platzt auf, fliegt durch den Raum und der Inhalt ergießt sich über den Bildschirm. Netter Effekt!



Bei der Gestaltung der Gesichter haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben. Vor allem Craigs Charaktermodell besticht durch Detailtreue.

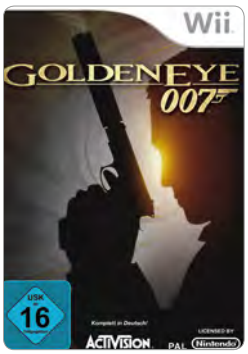
DIE STORY: AUS ALT MACH NEU



Wie im Kinostreifen aus dem Jahr 1995 dreht sich auch im Wii-Spiel alles um **GoldenEye**, ein Satellitensystem, das durch die Zündung von Atombomben innerhalb der Erdatmosphäre einen elektromagnetischen Impuls erzeugt, der sämtliche elektronischen Geräte im Zielgebiet zerstört. Diese Superwaffe gerät in die Hände der kriminellen Janus-Organisation, die mithilfe von GoldenEye die Finanzwelt ins Chaos stürzen will.

So weit die grundlegende Story – in den Details wurde das Spiel sehr stimmig in die Gegenwart transportiert. Das fängt bei 007 selbst an: Statt dem virtuellen Abbild von Ex-Bond-Darsteller Pierce Brosnan übernehmt ihr die Kontrolle über das des aktuellen Bond-Schauspielers Daniel Craig. Dies ist aber nur eine kleine Anpassung – was euch bei der Story und der Ausrüstung erwartet, ist ein Musterbeispiel, wie man ein Spiel mit einem nicht mehr ganz zeitgemäßen Setting in die Gegenwart holt. Hier ein paar kleine Beispiele zur Verdeutlichung, die so wenig wie möglich von der spannenden Story vorwegnehmen. Wie im Film trifft Bond in Russland auf seinen alten Bekannten Valentin Zukovsky, der allerdings nicht wie in der Vorlage als alternder, untersetzter Haudegen in einer drittklassigen Spelunke dargestellt wird, sondern als junger, rundum tätowierter Gangster-Boss mit einem trendy Nachtclub im neuen, reichen Russland. Auf den gegen GoldenEye unempfindlichen Kampfhelikopter stößt Bond im Spiel bereits zu Beginn am Damm, wo er auch mit einem Lkw für etwas Aufregung sorgt (ebenfalls neu!). Durch diese vielen Änderungen und Kleinigkeiten wie Bonds topaktuelles Smartphone mit seinen coolen Features, hat das Spiel auch Kennern des Films viel Neues zu bieten!

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 70,- (inklusive Classic Controller Pro), ca. € 50,- (ohne Classic Controller Pro)
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii-Zapper, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	8
ONLINE-FUNKTIONEN	Gegeneinander spielen (mit Rangsystem)

Craigs Energie ist zwar bedrohlich gesunken (was an der roten Umrandung erkennbar ist), aber der Faustschlag sitzt trotzdem. Durchhalten, dann steigt die Leiste wieder!

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ein rundes Spielerlebnis mit explosiven Momenten“

Mein Vorurteil › Eurocom hat den passablen N64-Shooter **Die Welt ist nicht genug** abgeliefert. Die schaffen es bestimmt nicht, einen Kult-Hit für Wii zu erschaffen.

GoldenEye 007 ist ein Ego-Shooter, wie man sich ihn im Jahre 2010 vorstellt: Zeitgemäß, kein bisschen rückwärtsgewandt, sondern schlichtweg rund. Mir stößt allerdings sauer auf, dass mich das Spiel zu sehr an die Hand nimmt – Alleingänge in den linear gestalteten Levels sind kaum gefragt. Auch der Mehrspielermodus im geteilten Bildschirm hinkt so mancher N64-Shooter-Referenz wie **Perfect Dark** hinterher. Dennoch: **GoldenEye 007** spielt sich gut und bietet explosive Spielmomente.

WERTUNGEN

PRO

- Enorme Steuerungsfreiheiten
- Technisch gut umgesetzt
- Vielfältige Mehrspielermodi
- Saubere Inszenierung

CONTRA

- Sehr linearer Spielablauf
- Zu viele Speicherpunkte
- Keine Einschusslöcher
- Manche Stellen frustrieren

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	86

Alte Tugenden: Sonics neues Abenteuer bietet das, für was das Igelchen in den 90er-Jahren berühmt wurde: pfeilschnelle Action und ein tolles Gameplay!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sonic Team | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 12. November 2010

SONIC COLOURS

Text | Anne Schmiedl

Staubt der schnellste Igel der Welt nur Bestzeiten oder endlich auch wieder Bestnoten ab?

Im All über Sonics Heimatplaneten schwebt seit kurzer Zeit ein riesiger Vergnügungspark. Doch was sich zunächst nach Spaß und familienfreundlicher Unterhaltung anhört, ist eigentlich der neueste, perfide Plan des bösartigen Dr. Eggman. Dieser hat verschiedene Himmelskörper mit Energie-Ketten aneinandergebunden und so den intergalaktischen Freizeitpark geschaffen. In den einzelnen Attraktionen hält der Erzfeind des blauen Igels nun die Mitglieder einer außerirdischen Rasse – die sogenannten Wisps – gefangen, um sich ihrer speziellen Energie habhaft zu machen. Solch ein Unrecht kann unser Held natürlich nicht ertragen und schreitet deswegen sofort zur Rettung.

Farbenreich

Die Wisps sind allerdings nicht ganz so hilflos, wie es ihr putziges Äußeres zunächst vermuten lässt. Wenn Sonic auf seinem Weg durch den Freizeitpark einen der Außerirdischen einsammelt, kann er sich dessen besonderer Kraft bedienen und erhält so neue Fähigkeiten. Ein grüner Vertreter der niedlichen Alien-Rasse lässt Sonic beispielsweise schweben und macht dadurch auch vorher unerreichbare Höhen zugänglich. Ein weißer Wisp dagegen verschafft unserem rasenden Helden einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Boost. Insgesamt acht verschiedene Spezialkräfte unterstützen den blauen Igel im Verlauf des Spiels bei seinem Unterfangen, dem hinterhältigen Dr. Eggman das Handwerk zu legen. Es lohnt sich übrigens, alle Levels öfter zu besuchen –

Volle Power auf die Zwölf: Durch einen Druck auf den A-Knopf greift Sonic jederzeit einen der vielen Roboter-Handlanger des fiesen Dr. Eggman an.

Angenehmes Wiedersehen: Wenn ihr neue Wisps rettet, tauchen diese auch an solchen Orten in bereits besuchten Level-Abschnitten wieder auf.

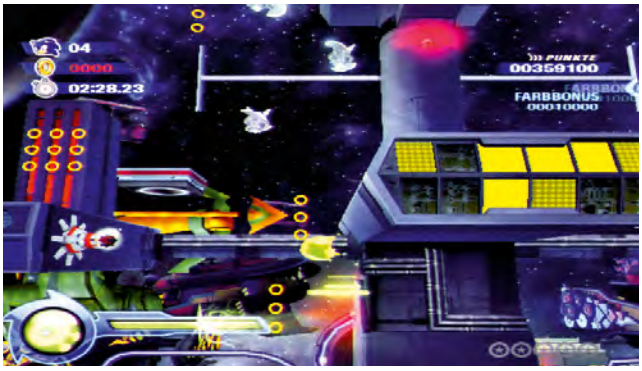
Süßer Schlawiner: In jeder Weltraumattraktion wartet am Ende ein Endgegner.

Doppelte Geschwindigkeit: Im Koop-Modus dürft ihr zu zweit durch die Stages rasen.

sobald ihr einen neuen Wisp freigeschaltet habt, taucht dieser eventuell in bereits gespielten Gebieten auf und ermöglicht Sonic den Zugang zu neuen Bereichen und geheimen Passagen. Die Optik des Spiels steht im Einklang mit der Farbthematik des Titels: Die Welten sind abwechslungsreich und knallig bunt gestaltet. Jeder der Abschnitte hat ein eigenes Thema. So finden sich neben einem Aquarien-Bereich mit Pagoden im fernöstlichen Stil auch ein palmenbewachsenes, exotisches Areal sowie eine zuckersüße Leckereien-Fabrik. Am Design der einzelnen Attraktionen kann man sich übrigens kaum sattsehen, denn dank vieler witziger Details entdeckt man auch beim dritten Durchgang eines Levels noch immer Neues.

Rasant

Neben den Kräften der Wisps kommen natürlich auch Sonics läuferische Fähigkeiten ausführlich zum Einsatz. Ihr rennt – wie in anderen Sonic-Titeln auch – mit Überschall-Geschwindigkeit durch die verschiedenen Gebiete des Spiels und sammelt auf eurem Weg goldene Ringe ein. Das Gameplay ist dabei überirdisch rasant und sorgt für den einen oder anderen Adrenalinschub. Glücklicherweise ist die Steuerung sehr eingängig und so werdet ihr euch trotz des hohen Tempos leicht im Spiel zurechtfinden. Die einzelnen Levels sind zwar gerade wegen der Schnelligkeit des Protagonisten ziemlich rasch durchgezockt, bieten aber aufgrund der zahlreichen, versteckten Passagen genug Anreiz, sie immer wieder zu besuchen. Für Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt! Neben der Hauptgeschichte steht euch in **Sonic Colours** außerdem ein gut gelungener Koop-Modus zur Auswahl: In speziell designten, mechanisch anmutenden Levels sprintet ihr mit einem Freund an eurer Seite und löst kleinere Rätsel durch den kombinierten Einsatz von zwei unterschiedlichen Wisp-Fähigkeiten. ■



Hoch hinaus: Mit den Kräften des grünen Wisps kann Sonic in die Höhe schweben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller,
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Ein Igel im Rausch der Geschwindigkeit“

Mein Vorurteil › Erst Wer-Igel und nun Außerirdische? Kann Sonic sich eigentlich noch weiter von seinen Wurzeln entfernen?

Endlich besinnt sich Sega wieder auf die Stärken des blauen Igels, denn in **Sonic Colours** gibt es keinerlei Wer-Igel-Eskapaden oder Ähnliches. Stattdessen konzentriert sich das Spiel auf das, was den Sega-Helden seit eh und je auszeichnet – seine unglaubliche Geschwindigkeit. Das Gameplay bewegt sich zwischen machbar und überirdisch schnell und sorgt damit für jede Menge rasante Action. Die Steuerung ist eingängig, die Grafik fesch anzusehen und die Hintergrundmusik passend gewählt. Auch die Farbenpower der Wisps sorgt für zusätzlichen Spielspaß – insgesamt ein rundum gelungener Titel.

WERTUNGEN

PRO

- Kreative Wisp-Kräfte
- Knalliges Level-Design
- Eingängige Steuerung
- Spaßiger Koop-Modus
- Superschnelle Action!
- Hoher Wiederspielwert

CONTRA

- Teils etwas leicht
- Kein Online-Modus

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	78

Feuriges Inferno: Nichts wie weg, bevor die Flammen die verrückten Hasen ansengen. Wer am Ende übrig bleibt, gewinnt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft Paris | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 25. November 2010

RAVING RABBIDS DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

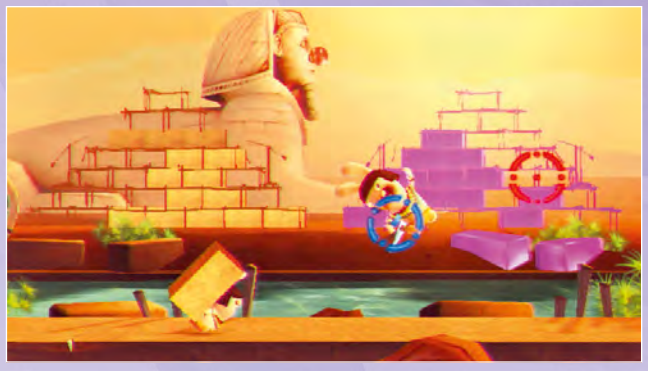
Text | Anne Schmiedl

Bwaaahhhh! Die verrückten Hasen machen die Geschichte unsicher!

Zeitreisen scheinen die Videospiele-Branche zu faszinieren. So kommt es, dass in der nahen Zukunft nicht nur **Professor Layton** einen Ausflug in das London von morgen antritt, sondern auch Ubisofts **Rabbids** eine Exkursion in verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte wagen. Dass es bei den durchgeknallten Hasen um einiges weniger gesittet und mysteriös zugeht als beim charmanten Rätsel-Experten, ist selbstverständlich. Doch wie abgedreht ist der **Raving Rabbids**-Titel genau?

Viel zu tun

Diesmal entdecken die verrückten Langohren die Menschheitsgeschichte als Spielwiese für sich. Mittels einer Zeit-Waschmaschine reisen die Hasen zu verschiedenen historisch wichtigen Ereignissen und verändern durch ihre Anwesenheit mal eben den Lauf der Dinge. Los geht's zunächst einmal in einem Museum, das als Menü dient. Hier erstellt ihr ein Profil und erforscht dann mit eurer Figur die Umgebung. Dabei stehen euch zunächst noch relativ wenige Alternativen zur Verfügung. Nach einer kurzen Einführung ins Spiel schaltet ihr dann aber schnell neue Bereiche frei. Besonders gut hat uns die Liebe zum Detail gefallen, mit der die Entwickler das Menü designt haben. In dem Gebäude findet ihr neben den Minispielen noch zahlreiche weitere witzige Ideen, mit denen ihr euch die Zeit vertreiben könnt. So sammelt ihr etwa münzenförmige Uhren ein und erhaltet dafür Belohnungen oder ihr nehmt an einem von mehreren Microgames teil. Dabei handelt es sich um kurzweilige Unterhaltungen, die nochmal einen Tick simpler als die regulären Minispiele ausfallen. Dennoch haben sich die Macher auch hier wirklich Mühe gegeben: Ihr schreit in einem Häschen-Chor etwa mit bis zu vier Teilnehmern melodisch „Bwahhh!" zu bekannten Songs wie „YMCA" oder ihr hampelt in bester *Just Dance*-Manier zu weiteren Gassenhauern vor dem Fernseher herum. Auch ein Quiz mit den Kategorien Raving, Spiel oder Geschichte ist enthalten. Daneben dürft ihr euren Rabbid auch in die unterschiedlichsten Kostüme stecken und rennt dann beispielsweise als Cowboy, Urzeit-Bewohner oder Kleopatra-Verschnitt durch die Gegend.

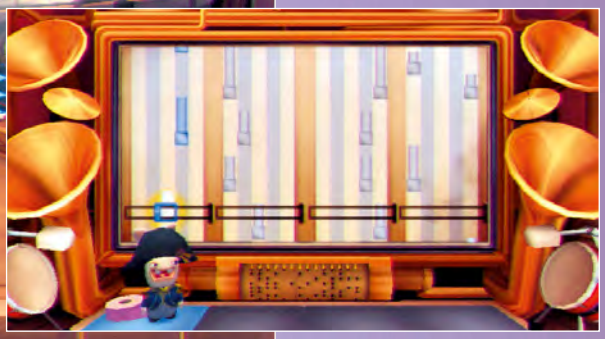


Bauen wie ein Ägypter: Hier errichtet ihr so schnell wie möglich die Sphinx – und sabotiert nebenbei euren Gegenspieler.

Witziges Party-Vergnügen

Sobald ihr von den zahlreichen Ablenkungen im Museum genug habt, könnt ihr euch in eines von insgesamt 25 Minispielen werfen. Dazu entscheidet ihr euch zunächst für eine von fünf verschiedenen Kategorien. Dabei stehen die Obergruppen Hopsarium, Ballerarium, Flugarium, Flitzarium und Hängarium zur Verfügung – Letzteres könnt ihr übrigens nur mit MotionPlus-Aufsatz betreten. Die Namen sind äußerst bezeichnend

Erkundungstour: Das Menü ist ein Museum, in dem es so einiges zu entdecken gibt.



Bwaahhhh: In diesem Microgame schmettern die Rabbids im Häschen-Chor allseits bekannte Lieder.

für das, was euch in den jeweiligen Bereichen erwartet – so findet ihr in der Abteilung Hopsarium vor allem Spiele, die sich um ausgedehnte Hüpfeinlagen drehen. Jedes Game ist einem geschichtlichen Ereignis zugeordnet, ihr erlebt etwa den Untergang der Titanic oder die erste Mondlandung mit. Sobald ihr ein Game ausgewählt habt, erwartet euch eine kleine Sequenz, in der die Rabbids in der jeweiligen Epoche ankommen und ihr übliches Chaos veranstalten. Danach geht es auch schon direkt ins Party-Vergnügen. Nach Beenden eines Minispiels erfahrt ihr dann in einem weiteren Film übrigens auch, wie die jeweilige Zeitreise-Episode mit den Hasen ausgeht.

⊕⊖ Hektisch

Die einzelnen Minispiele sind alle durchdacht und liebevoll gemacht. Aufgrund der fünf verschiedenen Kategorien kommt auch die Abwechslung nicht zu kurz: Ihr ballert euch durch den wilden Westen, sammelt im Flug Kisten ein, klatscht in einer Höhle Farbe an die Wand oder tragt in einem Zweier-Team ein Objekt durch einen Parcours. Natürlich ist es hierbei vor allem das gemeinsame Zocken mit Freunden und Familie, das so richtig Spaß bringt. In den Minispielen geht es zu viert wirklich hektisch zu und es bereitet unglaubliches Vergnügen, einem Gegner den Sieg vor der Nase wegzuschnappen. Weniger rasant sind dagegen die Ladezeiten des Titels: Vor jedem Wettstreit müsst ihr euch durch eine viel zu lange Wartezeit quälen. Das hemmt den Spielfluss ungemein und ist ziemlich frustrierend, gerade wenn man nur mal eben schnell eine Partie zocken möchte. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Punkte- und Trophäen-Listen, Spielen	

Blöd aus der Tonne schauen: In witzigen Zwischensequenzen erfahrt ihr, wie sich die wichtigsten Ereignisse der Weltgeschichte in Wirklichkeit zugetragen haben.

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Total verrückter Mehrspieler-Spaß“

Mein Vorurteil › Schon wieder ein neuer Ableger der **Rabbids**-Reihe? Reißt der denn wirklich noch irgendjemanden aus den Socken?

Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise macht besonders in geselliger Runde mit Freunden einen Riesenspaß. Die abwechslungsreichen Minispiele lassen auf dem heimischen Sofa geradezu verbissene Wettstreite entstehen und die vielen kleinen Extras sorgen noch für zusätzliche Unterhaltung. Wir begrüßen außerdem die Möglichkeit, sich via Online-Verbindung auf Punktelisten mit Spielern aus aller Welt zu vergleichen. Wer die Hasen mag, wird dieses Spiel lieben, egal ob alleine oder mit Mitspielern!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Witziges Menü
- ⊕ Lustiger Humor
- ⊕ Viele Extras
- ⊕ 25 rasante Minispiele
- ⊕ Abwechlungsreiche Games

CONTRA

- ⊖ Lange Ladezeiten
- ⊖ Alleine „nur“ gut

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	86

Genre: Sport | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft | Termin: 24. Oktober 2010

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Text | Thomas Eder

Vom Schnee auf den Asphalt: Schafft es das Snowboard-Ass Shaun White, seine Fans auch auf dem Skateboard zu begeistern?

Bisher trat Shaun White nur in Verbindung mit Snowboarden in Erscheinung, doch der Rotschopf hat noch eine Menge mehr auf dem Kasten: Shaun ist auch ein begnadeter Rollbrettfahrer, wie er in seinem neuesten Spiel für die Wii unter Beweis stellt! Doch kann sich dieses in dem mit der **Tony Hawk**-Reihe und EAs **Skate**-Titeln bärenstark besetzten Genre behaupten? Macht das Skaten mit Shaun mehr Spaß als seine Snowboard-Games? Oder reicht's für sein Rollbrett-Debüt gar zur Genre-Referenz? Wir sind für euch aufs Skateboard gestiegen, um das herauszufinden!

Wegweiser: Die praktischen Lichtsäulen lotsen euch zu den einzelnen Aufgaben.

⊕ ⊖ Oldschool & trotzdem cool!

Stellt man sich die Frage, welche Innovationen man bei einem Skateboard-Spiel noch einführen könnte, kommt man schnell ins Grübeln – und wahrscheinlich zu keinem umsetzbaren beziehungsweise realistischen Ergebnis. Kaum verwunderlich, denn nach gefühlten 47 **Tony Hawk**- und Skate-Spielen bleibt eben nicht viel Raum für wirkliche Neuerungen. Vielmehr kommt es mittlerweile auf rundes Gameplay, saubere Technik und – besonders im Falle der Wii – auf eine gut umgesetzte Steuerung an. Hier gibt sich Ubisoft wie schon bei den Snowboard-Titeln des Rotschopfs keine Blöße und liefert ein rundum gutes Skateboard-Spiel ab, das auch Spaß macht, ohne das Rad neu zu erfinden. So erledigt ihr in den Gebieten nicht unbedingt einfallsreiche, aber unterhaltsame Aufgaben wie das Sammeln von Juwelen, das Knacken von Hi-Scores, das Ausführen von Wettrennen oder Tricks an vorgegebenen Stellen. Ihr habt die Möglichkeit, die Bereiche durch eure Leistungen zu verändern, was auch gleich zur – ebenfalls nicht ganz neuen – Story des Spiels überleitet: Es liegt an Shaun und seinen Freunden, einem spießigen Bürgermeister, der die Bewohner seiner Stadt mit dämlichen Gesetzen und Regeln plagt, das Handwerk zu legen – und die Stadt ganz nebenbei wieder in ein Paradies für Skater zu verwandeln. San Vanelona lässt grüßen!

⊕ Sauberes Gameplay

Anstatt euch erst ein ödes Tutorial anzutun, startet ihr gleich ins Spiel und erlernt peu à peu die Kunst des Skatens, wenn ihr die in den Levels verteilten Aufgaben annehmt. Hierbei gibt es für das Vorankommen wichtige Hauptziele sowie Bonusziele, für deren Erreichen ihr mit Klamotten, Boards und Ähnlichem belohnt werdet. Neben den „normalen" Bereichen wie dem Pier, einem verlassenen Bahnhof und dem Uni-Campus sorgen Abfahrten durch etwa Abwasserkanäle für Abwechslung. Bemerkenswert ist, wie viele verschiedene Tricks (über 80) euer stetig wachsendes Team in seinem Repertoire hat: Flip-Tricks, Lip-Tricks, Grinds in allen Variationen, Airs und weitere Moves lassen sich meist gut ausführen und zu langen Combos verketten. Die bekannten

Transformation: Wenn ihr an besonders markierten Stellen Tricks ausführt, verändert sich die Stadt.

Stylish: Auch die Zwischensequenzen werden im Comic-Look präsentiert.

Balance-Leisten werden zudem noch durch Timing-Leisten ergänzt. Dabei bewegen sich zwei Linien aufeinander zu und weisen euch auf den perfekten Zeitpunkt für euren Trick hin – nämlich genau dann, wenn sich die Linien berühren. Dank des großzügigen Crash-Systems sind Stürze eher selten und der Spielfluss dementsprechend flott. Soll nicht heißen, dass das Spiel leicht ist. Mit der Zeit werden die Aufgaben immer anspruchsvoller und der Spielfortschritt geht bei Weitem nicht mehr so schnell wie in den ersten Bereichen voran! Ein Editor erlaubt es euch, eure eigenen Skate-Arenen zu basteln, was sich in der Praxis als nette Dreingabe erweist.

✪ Technik

Flüssige Optik, eine gute Steuerung und ein zum Stil des Sports passender Soundtrack sind ein Muss für ein cooles Skateboard-Spiel. Hier punktet **Shaun White Skateboarding** zumindest teilweise, allerdings ohne etwas herausragend gut im Vergleich mit der Konkurrenz zu machen. Die nette Comic-Grafik ist wie in den Snowboard-Spielen meist schön anzusehen, auch wenn man ab und an in leblos und langweilig wirkenden Ecken landet und die Framerate noch konstanter sein könnte. Die Musikauswahl ist mit Tracks aus verschiedenen Genres gut gelungen und auch die Soundeffekte – besonders die Rollen und Kugellager eurer Boards – geben wie die deutsche Sprachausgabe keinen Grund für Beanstandungen. Die Steuerung via Wii-FB und Nunchuk funktioniert; mit etwas Übung führt man auch den Trick aus, den man gerade machen will. Dasselbe gilt für die Steuerung mit dem Balance Board, wobei es deutlich schwerer und sogar richtig schweißtreibend ist, das Skateboard-Spiel auf dem Nintendo-Brettchen zu zocken. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung und Nunchuk, Balance Board
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4 (Splitscreen)
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Wettkämpfe, Koop-Modus, Ranglisten

Combos ohne Ende: Mit etwas Übung verkettet ihr eure Tricks zu endlosen Combos!

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

*„Die Aufgaben erinnern an ältere **Tony-Hawk**-Spiele.“*

Mein Vorurteil › Keine Chance für den Newcomer Shaun White – im Skateboard-Genre gibt's auf der Wii doch absolut nichts mehr zu holen!

Shauns erstes Skateboard-Spiel braucht sich zwar nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken, schafft es aber nur bedingt, sich im Genre hervorzuheben. Das Debüt des Snowboarders hat seinen eigenen (schönen!) Stil und macht nicht wirklich etwas falsch, doch unterm Strich bleiben gemischte Gefühle. Man schreitet im Spielverlauf sehr schnell voran; der Anspruch an den Spieler ist somit eher gering. Gerade deswegen ist das Game ideal für Kids, die vor allem in Verbindung mit dem Balance Board ihren Spaß haben werden. Kleines Trostpflaster für langjährige Fans von Skateboard-Spielen: Die Aufgaben erinnern an die älteren **Tony Hawk**-Spiele, was dem einen oder anderen Wii-Rollbrettfahrer sehr gefallen wird!

WERTUNGEN

PRO

- ✪ Unkompliziertes Gameplay
- ✪ Vorbildliche Online-Unterstützung
- ✪ Ordentliche Steuerung

CONTRA

- ⛔ Kurzer Story-Modus
- ⛔ Kaum Innovationen
- ⛔ Wenig Anspruch

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	73

Wii | SOLO HIT N-ZONE | MULTI HIT N-ZONE

Genre: Musik | **Entwickler:** FreeStyleGames | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 22. Oktober 2010

DJ HERO 2

Text | Toni Opl/Thomas Eder

Wii will rock you! Und zwar noch mehr als beim Debüt!

Letzten Herbst sorgte ein Musikspiel in der Redaktion für besonderes Aufsehen. Und nein, es handelte sich dabei nicht um **Guitar Hero** oder **Rock Band**, sondern um **DJ Hero**, einer Kombination aus grandios zusammengemischten Party-Tracks und dem neuartigen Turntable-Controller. Im Test gab's dafür stolze 88 Prozent! Natürlich war das Feedback nicht nur positiver Natur, doch erfreulicherweise hat sich der Entwickler für die Fortsetzung die Kritikpunkte der Fans zu Herzen genommen und fast vollständig beseitigt. So bietet das zweite **DJ Hero** nun sowohl einen In-Game-Store zum Probehören und Downloaden neuer Songs als auch interessante Multiplayer-Varianten und einen Karriere-Modus. Die Musikauswahl geht etwas mehr in Richtung Pop, Dance und Electro, an Hip-Hop-Beats mangelt es dem Game aber dennoch nicht. An der Optik des Spiels wurde auch gefeilt, beispielsweise an den Menüs: Der zuvor schrill-bunte Graffiti-Style wurde durch einen erwachseneren, aufgeräumten Look ersetzt, der dennoch wie im Debüt hervorragend zum Gesamtbild des Spiels passt.

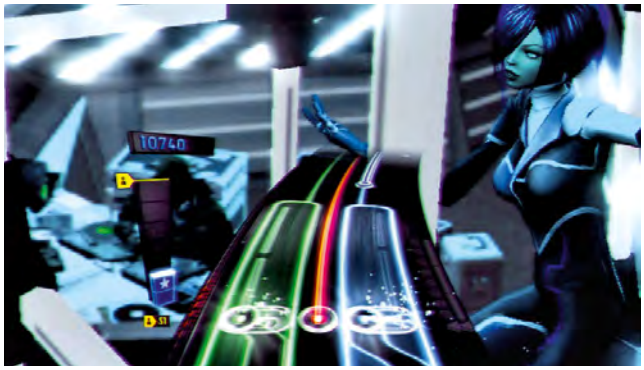
✪ Sinnvoll verbessert

Das Herzstück von **DJ Hero 2** ist der Karriere-Modus, in dem ihr als aufstrebender Discjockey in den großen (rein fiktiven) Clubs dieser Welt auf Ibiza, in London, Berlin, Schanghai und Las Vegas das feierwillige Volk mit euren Künsten am DJ-Pult beeindrucken müsst. In jeder Location steht euch eine bestimmte Anzahl von Mini-Setlists zur Auswahl, auf denen bis zu vier stilistisch ähnliche Tracks zusammengefasst sind. Wie beim Vorgänger könnt ihr euch bei jedem Song bis zu fünf Sterne verdienen, wodurch ihr neue Be-

DIE SETLIST

Folgende 105 Songs wurden für das Spiel von diversen Top-Produzenten und DJs – darunter große Namen wie Deadmau5, David Guetta, DJ Qbert und Tiësto – in 79 einzigartige Remixes verwandelt:

2Pac feat. Dr. Dre and Roger Troutman **„California Love Remix“**
50 Cent **„In Da Club“**
Adamski **„Killer“**
Afrika Bambaataa and The Soul Sonic Force **„Planet Rock“**
Armand Van Helden **„I Want Your Soul“**
A-Trak **„Say Whoa“**
B.o.B feat. Bruno Mars **„Nothin' On You“**
Basement Jaxx **„Where's Your Head At“**
BlakRoc feat. Pharoahe Monch & RZA **„Dollaz & Sense“**
Busta Rhymes **„Put Your Hands Where My Eyes Can See“**
Calvin Harris **„I'm Not Alone“**
Chamillionaire **„Ridin“**
Chic **„Good Times“**
Chic **„Le Freak“**
Clinton Sparks, DJ Class, & Jermaine Dupri **„Favorite DJ“**
Daft Punk **„Human After All“**
Damian Marley **„Welcome To Jamrock“**
David Guetta & Chris Willis **„Love Is Gone“**
David Guetta feat. Kid Cudi **„Memories“**
David Guetta vs. The Egg **„Love Don't Let Me Go (Walking Away)“**
Deadmau5 **„Ghosts N Stuff“**
Deadmau5 & Kaskade **„I Remember“**
Deee-Lite **„Groove Is In The Heart“**
Dillinja and Skibadee **„Twist 'Em Out“**
Dizzee Rascal & Armand Van Helden **„Bonkers“**
DJ Qbert **„Super Battle Breaks“**
DJ Shadow **„Midnight In A Perfect World“**
DJ Shadow feat. Q-Tip and Lateef The Truth Speaker **„Enuff (DJ Fresh Remix)“**
Donna Summer **„Bad Girls“**
Edwin Starr **„War“**
Eminem **„Not Afraid“**
Estelle feat. Kanye West **„American Boy“**
Flo Rida **„Low“**
Flo Rida feat. Will.I.Am **„In The Ayer“**
Gorillaz feat. Mos Def & Bobby Womack **„Stylo“**
Grandmaster Flash & The Furious Five feat. Melle Mel & Duke Bootee **„The Message“**
Harold Faltermeyer **„Axel F“**
House Of Pain **„Jump Around“**
Iyaz **„Replay“**
Janet Jackson **„Nasty“**
Justice **„D.A.N.C.E.“**
Justice **„Waters Of Nazareth“**
Kanye West **„Heartless“**
Kanye West **„Love Lockdown“**
Kaskade & Deadmau5 **„Move For Me“**
Kelis **„Acapella (David Guetta Extended Mix)“**
Kool & The Gang **„Jungle Boogie“**
Lady Gaga **„Lovegame“**
Lady Gaga **„Bad Romance“**
Lady Gaga feat. Colby O'Donis **„Just Dance“**
Lil Jon & The East Side Boyz feat. Ying Yang Twins **„Get Low“**
Lil' Wayne **„Go DJ“**
Lil' Wayne feat. Static Major **„Lollipop“**
LL Cool J **„I Can't Live Without My Radio“**
M.I.A. **„Galang“**
M|A|R|I|S **„Pump Up The Volume“**
Major Lazer feat. VYBZ Kartel **„Pon De Floor“**
Malcolm McLaren **„Buffalo Gals“**
Metallica **„The Day That Never Comes“**
Missy Elliott **„Get Ur Freak On“**
MSTRKRFT feat. N.O.R.E. **„Bounce“**
Nas feat. Keri Hilson **„Hero“**
Naughty By Nature **„O.P.P.“**
Nelly **„Hot In Herre“**
New Boyz **„You're A Jerk“**
New Order **„Blue Monday“**
Newcleus **„Jam On It“**
Nightcrawlers **„Push The Feeling On (MK Mix 95)“**
Orbital **„The Box“**
Pirate Soundsystem **„Bashy Bashy“**
Pitbull **„I Know You Want Me (Calle Ocho)“**
Pussycat Dolls feat. Busta Rhymes **„Don't Cha“**
Rihanna **„Pon De Replay“**
Rihanna **„Rude Boy“**
Robin S **„Show Me Love (Stonebridge Radio Edit)“**
Salt N Pepa **„Push It“**
Sam Cooke **„Chain Gang“**
Sam Sparro **„B&G“ a/k/a „Black & Gold“**
Sean Paul **„Infiltrate“**
Sean Paul **„Get Busy“**
Snoop Dogg **„Who Am I (What's My Name)?“**
Snow **„Informer“**
Soulja Boy Tell ,Em **„Crank That (Soulja Boy)“**
Sparfunk & D-Code **„Apocalypse“**
Stevie Wonder **„Superstition“**
Talib Kweli **„Get By“**
The Chemical Brothers **„Leave Home“**
The Chemical Brothers feat. Q-Tip **„Galvanize“**
The Crystal Method **„Busy Child (Still Busy After All These Years Remix)“**
The Jackson 5 **„ABC“**
The Notorious B.I.G. feat. Mase & Diddy **„Mo' Money, Mo' Problems“**
The Prodigy **„Omen“**
The Prodigy **„Firestarter“**
Tiësto **„Speed Rail“**
Tiësto & Sneaky Sound System **„I Will Be Here“**
Tiësto vs Diplo **„Come On“**
Tiga **„You Gonna Want Me“**
Timbaland feat. Drake **„Say Something“**
Timbaland feat. Keri Hilson & D.O.E. **„The Way I Are“**
Tweet feat. Missy Elliott **„Oops (Oh My)“**
Walter Murphy **„A Fifth Of Beethoven“**
Warren G feat. Nate Dogg **„Regulate“**
Wayne Smith **„Under Mi Sleng Teng“**
Yeah Yeah Yeahs **„Heads Will Roll (A-Trak Remix)“**
Young Jeezy feat. Kanye West **„Put On“**



Freestyle: Dieses neue Feature lässt euch noch mehr Einfluss auf den Sound nehmen.

Pompös: Die Atmosphäre in den Clubs wird wie im Vorgänger super präsentiert.

reiche freischaltet. In coolen DJ-Duellen gegen Fantasiecharaktere sowie gegen digitale Abbilder echter Stars vom Schlage eines DJ Qbert oder RZA müsst ihr eure Skills regelmäßig unter Beweis stellen. Nachdem ihr sie an die Wand gescratcht habt, stehen euch die Besiegten als Spielcharaktere in den anderen Modi zur Verfügung. Ein Highlight sind die Mega-Mixes, die euch in jedem Bereich als Auftakt bevorstehen. Darin werden immer drei Remixes (Mash-ups) zu einem extralangen Song ineinandergemischt, was dem Entwickler FreeStyleGames hervorragend gelungen ist.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,- (Spiel), ca. € 100,- (Spiel inklusive DJ-Controller und DJ Hero 1)
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	DJ-Controller (x2), Mikrofon
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	3
ONLINE-FUNKTIONEN	Mehrspieler-Matches, Song-Downloads, Ranglisten

„Party-Play“ (einfaches Ein- und Aussteigen), „Schnelles Spiel“ (Setlist frei wählbar) und der „Battle“-Modus für zwei Spieler sind weitere Spielvarianten, die für Langzeitmotivation und Abwechslung sorgen. Der Battle-Modus funktioniert sowohl an nur einer Wii als auch online und beinhaltet sechs unterschiedliche Spielmodi. Im DJ-Battle beispielsweise wird im schnellen Wechsel in eigens produzierten Remixes um die Wette gescratcht. Schlechte News gibt’s aber für alle, die im Vorgänger gerne die Plastikgitarren gezückt haben: Hierauf müsst ihr in der Fortsetzung verzichten, dürft dafür jetzt aber ein Mikrofon anschließen und in den Modi Party-Play und Schnelles Spiel eure (Sprech-)Gesangskünste zum Besten geben.

⊕ Mehr Freiheit

Am grundlegenden Gameplay wurde kaum Hand angelegt: Ihr drückt wie zuvor die Tasten auf dem Plattenteller (Tapping), bewegt den Teller vor und zurück (Scratching), schaltet mit dem Schieberegler zwischen den Songspuren hin und her (Crossfading) und bedient den Effektregler. Mit einem eigenen, rot beleuchteten Button aktiviert ihr Euphorie, das Spielern der **Guitar Hero**-Reihe als Star Power geläufig ist. Wie gewohnt gibt euch der Noten-Highway stets vor, welche Aktionen ihr als Nächstes ausführen müsst. Erfreulich bei der Fortsetzung ist, dass ihr in **DJ Hero 2** mehr Einfluss auf den Sound nehmen könnt. Freestyle-Passagen erlauben es euch, wild nach euren eigenen Vorstellungen zu scratchen und crossfaden. Auch wenn Controller und Spielechanik mit richtigem DJing nur rudimentär zu tun haben, fühlt man sich dadurch noch mehr wie ein echter Turntable-Rocker. Einsteiger freuen sich nicht nur über einen superleichten Anfänger-Schwierigkeitsgrad, sondern auch über das umfassende Tutorial.

⊖ Kleinigkeiten

Bei der Technik gibt es dennoch Anlass für (den Spielfluss nicht störende) Beanstandungen: Der Kalibrierungsprozess zur Synchronisation von Bild und Ton ist dermaßen zäh, dass man froh sein kann, die Funktion im Prinzip nur beim ersten Spielstart zu brauchen. Und auch die In-Game-Grafik ist für Wii-Verhältnisse nicht besonders gut gelungen, was sich beispielsweise an den Gesichtern der Polygon-DJs und vor allem des unansehnlichen Klon-Publikums sehr gut erkennen lässt. Dies ist allerdings Gemecker auf hohem Niveau, denn unterm Strich handelt es sich auch bei der Fortsetzung von **DJ Hero** um einen der besten und vor allem den coolsten Vertreter seines Genres! ■

DIE MEINUNG • TONI OPL

*„Wer **DJ Hero** mochte, wird Teil 2 lieben …“*

Mein Vorurteil › Mit Feinschliff an den richtigen Stellen wird die Fortsetzung ein absoluter Mega-Hit!

DJ Hero 2 übertrumpft den bereits genialen Vorgänger in fast allen Belangen. Sinnvolle Gameplay-Erweiterungen, neue Spielmodi, übersichtlichere Menüs und viele Kleinigkeiten hier und da sorgen dafür, dass man seine Finger kaum noch vom Plattenteller nehmen kann. Ganz klar, wer **DJ Hero** mochte, wird Teil 2 lieben … sofern man mit der dezenten Neuausrichtung leben kann und nicht nur den Hip-Hop zu seiner Religion erklärt hat. Meine persönlichen Highlights sind die sechs Megamixes, der DJ-Battle-Modus mit den eigenen Tracks und die „echten“ Stars im Spiel, die einfach ein Maximum an Club-Feeling rüberbringen. An der leicht comichaften Grafik habe ich mich aber in allen Musikspielen so langsam sattgesehen. Hier wird’s Zeit für einen realistischeren, detailreicheren Look!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Geniale Musikauswahl
- ⊕ Viele Spielmodi
- ⊕ Mehr Einfluss auf die Musik
- ⊕ Mit Mikro spielbar …

CONTRA

- ⊖ … dafür ohne Gitarren-Support
- ⊖ 08/15-Ingame-Grafik

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	90

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB + Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Technisch um Welten besser als Teil 1. Aber zu kurz!“

Mein Vorurteil ▸ Es wird wie der erste Teil. Nett, aber nicht beeindruckend.

Das erste **Force Unleashed** sah grausig aus. Da bin ich froh, dass der Nachfolger hübscher ist. Und schön, dass sich die Action wirklich prima steuert und toll unterhält! Nur mit der Länge bin ich nicht einverstanden. Nach sechs Stunden ist Schluss und es gibt kaum Gründe, noch mal zu spielen. Und der Mehrspielermodus? Nicht allzu überzeugend.

WERTUNGEN

PRO

- Hübsche, detailreiche Grafik
- Tolle Zwischensequenzen
- Gute Steuerung
- Unterhaltsamer Spielverlauf

CONTRA

- Deutlich zu kurz
- Wenig Abwechslung

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	70

Genre: Action | **Entwickler:** Red Fly Studio | **Hersteller:** LucasArts | **Termin:** 29. Oktober 2010

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED 2

Text | Sebastian Stange

Ist die Macht mit dem neuen Star Wars-Actionspiel?

Wer bereits das erste **Force Unleashed** gezockt hat, dürfte sich bei den Bildern auf dieser Seite mächtig wundern. Ist der Spielheld Starkiller, der geheime Jedi-Schüler Darth Vaders, nicht am Ende des Spiels gestorben? Ist er! Doch Darth Vader klonte den Burschen einfach, was leider nicht so gelang, wie er es dachte. Die Erinnerungen seines Vorgängers suchen ihn heim, er will keine Marionette der dunklen Macht sein und flieht. Das ist der Auftakt einer toll inszenierten, spannenden Geschichte, bei der ihr allerdings das **Star Wars**-Universum gut kennen solltet, um alles zu verstehen.

Gelungenes Abenteuer

Im Solo-Modus erwarten euch etwa sechs Stunden actionreiche Unterhaltung. Eure Spielfigur steuert sich dabei wirklich gut. Ihr greift per Tastendruck an und benutzt Bewegungs-Gesten nur für Spezialmanöver und Macht-Fähigkeiten. Das schont eure Schultern und spielt sich prima. Einzig die Kamerasteuerung ist zuweilen etwas störrisch und wenn ihr gezielt ein bestimmtes Objekt mit eurem Machtgriff aufheben wollt, kann das etwas knifflig sein. Doch prinzipiell macht es Spaß, Sturmtruppen und Kampfroboter auszuschalten, Hüpfpassagen zu bewältigen, simple Rätsel zu lösen und euren Charakter nach und nach immer mächtiger zu machen. Auch die Bosskämpfe, in die immer wieder Quicktime-Events eingestreut sind, machen Laune. Zwar gibt es von Level zu Level grafische Abwechslung, spielerisch tut sich im Spielverlauf jedoch nicht viel. Ihr kloppt euch immer wieder mit denselben Gegnertypen.

Tolle Grafik

Grafisch ist **The Force Unleashed 2** richtig gut gelungen, weitaus besser als der Vorgänger, und erfreut das Auge mit zerstörbarer Umgebung, schönen Charakteren und tollen Effekten. Für den Hit-Stempel fehlt es uns allerdings an Umfang und Abwechslung. Einen Mehrspielermodus gibt es auch. Der entpuppt sich als minimalistischer **Smash-Bros.**-Klon und wird nach ein paar Runden schnell uninteressant. ■

Die Zwischensequenzen sind toll gemacht und auch die Sprecher machen ihre Arbeit richtig gut.

Schon zu Beginn des Spiels beherrscht ihr allerlei Macht-Fähigkeiten. Sie lassen sich mit Erfahrungspunkten verbessern.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 18. November 2010

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Text | Thomas Eder

Go, go, go, Ghosts!

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die **Ghost Recon**-Serie ihren Einstand auf der Wii feiern würde, nachdem sie sich auf PS3 und Xbox bereits seit Jahren großer Beliebtheit erfreut. Doch wie im Fall von **Dead Space: Extraction** bekommen wir keine 1:1-Portierung des Gameplays serviert, sondern einen Lightgun-Shooter im **Ghost Recon**-Gewand.

⊕ Schön inszeniert

Einen besseren Start in der **Ghost Recon**-Einheit hätten sich Hibbard und Booth nach ihrer Grundausbildung in Norwegen nicht vorstellen können: Gleich beim ersten Einsatz in Moskau geraten die beiden Frischlinge in einen Hinterhalt und werden von ihrer Einheit abgeschnitten. Es liegt fortan an euch, die beiden aus dieser misslichen Lage zu retten, indem ihr sie durch die von Feinden belagerten Straßen der russischen Hauptstadt lotst. So viel zur spannenden Story, deren Inszenierung bei den Fans der Reihe auf positiven Anklang stoßen wird.

Fürs Gameplay ergibt sich daraus ein Schwerpunkt auf dem Koop-Modus, in dem ihr gemeinsam mit einem Mitspieler unterwegs seid. Genretypisch seid ihr die meiste Zeit am Ballern, doch habt ihr auch die Möglichkeit, Hibbard und Booth von einer Deckung zur nächsten zu schicken und sich dahinter verschanzen zu lassen. Dadurch erhält das Gameplay eine willkommene taktische Komponente, die vor allem gemeinsam mit einem Mitspieler gut zur Geltung kommt. Schön hierbei ist auch, dass ein zweiter Mitspieler jederzeit ins Spiel ein- und aussteigen kann. Wirklich tief gehend ist das Gameplay natürlich nicht und auch der Umfang hält sich mit zwölf Missionen in Grenzen, doch was will man von einem Lightgun-Shooter anderes erwarten?

⊖ Solide, aber nicht herausragend

Was die Technik anbelangt, gelang es den Entwicklern, den Stil der Serie auch auf der Wii umzusetzen. Doch wer ein grafisches Feuerwerk erwartet, könnte stellenweise etwas enttäuscht werden: Einige Ecken des Spiels sehen langweilig aus. Dafür passt der Sound hervorragend zum Geschehen und trägt viel zur Atmosphäre bei. Das Zielen funktioniert meist recht ordentlich, lediglich Perfektionisten, die keine Kugel verschwenden möchten, sollten ihre Ansprüche etwas senken. Nervig hingegen ist, dass euer Partner oftmals durch euer Sichtfeld turnt und euch beim Zielen und Ballern behindert. ■

Arcade-Modus: Hier wird fleißig für neue Highscores geballert!

Taktisch: Ihr könnt euch bewegen und in Deckung gehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii-Zapper
VIDEO	16:9/4:3, 576i/480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS EDER

„Die Spielmechanik funktioniert meist sehr gut!"

Mein Vorurteil ▸ Ghost Recon wird das Genre nicht revolutionieren!

Die auf die Wii zugeschnittene Spielmechanik funktioniert bis auf die Sichtbehinderungen durch den Partner sehr gut und macht im Koop-Modus richtig Spaß. Alleine hingegen ist man auf die mittelmäßige KI des Kompagnons angewiesen und auch die taktische Komponente kommt nicht richtig zur Geltung.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Meist schöne Grafik
- ⊕ Cooler Koop!

CONTRA

- ⊖ Sichtbehinderung durch Partner
- ⊖ Kein allzu großer Umfang
- ⊖ KI-Schwächen

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	80

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Wii-Fernbedienung mit MotionPlus	
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ein unscheinbares, aber gutes Spiel!“

Mein Vorurteil ▸ Das Spielprinzip wirkt ein bisschen monoton.

FlingSmash will keine epische Geschichte erzählen, sondern einfach Spaß machen. Das gelingt dem Spiel recht gut, obwohl die Abwechslung beim ständigen Fuchteln mit den Händen zu kurz kommt. Acht Minispiele und der amüsante Zweispielermodus bürgen aber für lustige Abende vor dem Fernseher.

WERTUNGEN

PRO

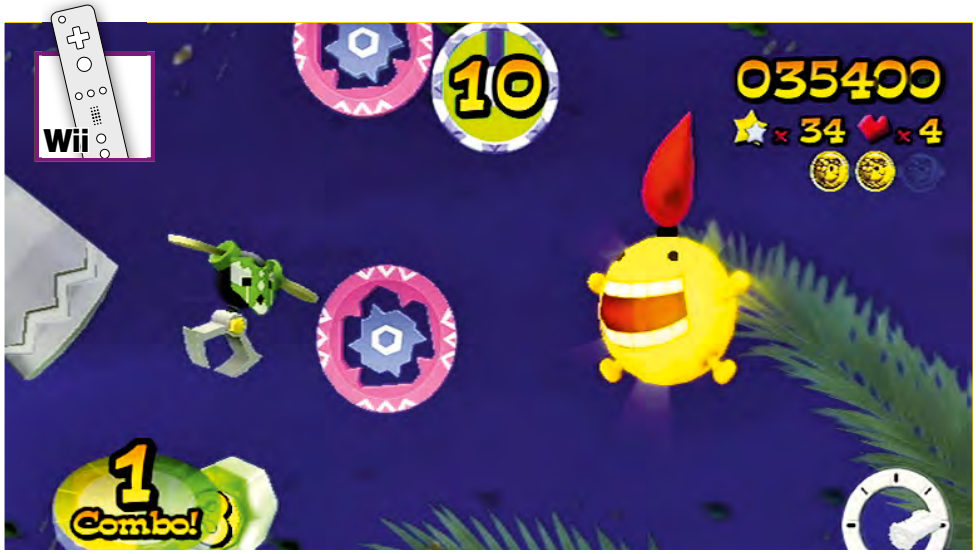
- Witzige Spielidee …
- … mit einem etwas anderen Helden
- Wii-Fernbedienung Plus liegt bei
- Modus für Linkshänder

CONTRA

- Das Spielprinzip nutzt sich ab.
- Beansprucht das Handgelenk

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	72



Wir dürfen vorstellen: Das hier ist Zip, der etwas ungewöhnliche Hauptdarsteller von **FlingSmash**. Ob er sich als Figur etabliert?

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Artoon | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 19. November 2010

FLINGSMASH

Text | Christoph Kraus

Was passiert, wenn man die Sportart Tennis mit einem Flipper-Automaten kreuzt? Das hier!

Die Macher von **Yoshi's Island DS** (N-ZONE-Wertung: 89 Prozent) melden sich mit einem außergewöhnlichen Wii-Spiel zurück, das sich nicht so recht in eine Schublade stecken lässt. Die Bezeichnung Jump & Run passt nicht, da man weder hüpft noch rennt. Und die Kategorisierung als Geschicklichkeitsspiel wird **FlingSmash** auch nicht gerecht, da das Spiel deutlich tiefsinniger ist und zum Beispiel auch Bosskämpfe beinhaltet. Doch worum geht es überhaupt?

⊕ Witzige Spielidee

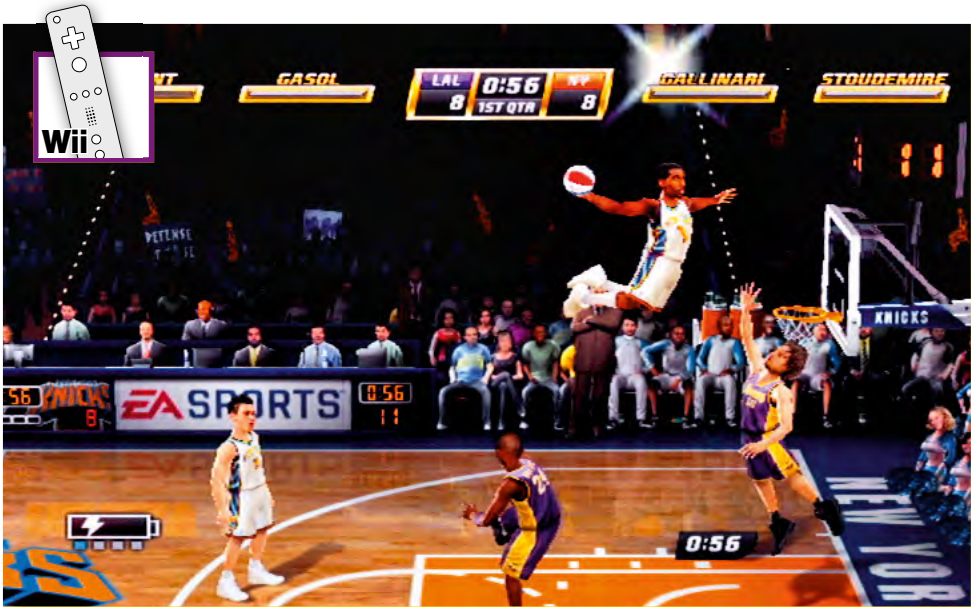
Ihr bestimmt durch Bewegungen der Wii-Fernbedienung in alle erdenklichen Richtungen, wohin ihre eure Spielfigur Zip schmettern wollt. Versperrt etwa ein Felsen den Weg, haut ihr ihn einfach kurz und klein, indem ihr Zip mit ausladenden Handbewegungen in Richtung der Barriere schleudert. Durch solche Gesten aktiviert ihr auch Bonuspunktefelder und sammelt Schlüssel ein, die euch in neue Level-Areale bringen. Dass Feinde einer gezielten Schleuder-Attacke nichts entgegenzusetzen haben, versteht sich von selbst. Und sogar Endgegner erledigt Zip mühelos, indem er deren wunden Punkt herausfindet und ihn entsprechend angreift. Die Spielidee ist gelungen und wird von einer amüsanten Story umrahmt. Dass diese ein bisschen kitschig geraten ist – schließlich geht es um heilige Perlen, die mal wieder die Welt im Gleichgewicht halten –, stört nicht, **FlingSmash** setzt schließlich auf leicht verdaulichen Bildschirmspaß für zwischendurch. Die Erkennung eurer Bewegungen ist erfreulich präzise, was nicht zuletzt daran liegt, dass MotionPlus zwingend zum Spielen erforderlich ist. Das Zubehör liegt dem Spiel sogar bei – in Form der sogenannten Wii-Fernbedienung Plus, die MotionPlus und Wii-FB in einem Gerät vereint!

⊖ Spielprinzip nutzt sich ab

Zwar ist **FlingSmash** mit seinen acht Welten grundsätzlich umfangreich. Das täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass sich das Spielprinzip nicht für allzu lange Spielpartien eignet. Das ständige Herumfuchteln mit den Händen ist auf Dauer doch ein wenig ermüdend, zudem sind die Levels allesamt recht ähnlich aufgebaut. Aber die liebevolle Präsentation sowie das witzige und gut gemachte Gameplay machen den Titel dennoch interessant. ■

Dreimal dürft ihr raten, wo dieser Boss seinen wunden Punkt hat. Natürlich an der Flosse! Jeder Treffer lässt ihn erglühen.

Im amüsanten Zweispielermodus meistert ihr mit eurer weiblichen Verstärkung die Levels. Das ist wirklich spaßig.



Genre: Sport | **Entwickler:** EA Sports | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** November 2010

NBA JAM

Text I Thomas Eder

„He's on Fire!" – Kein Wunder bei diesem Remake!

Das grundlegende Gameplay vom Ur-**NBA Jam** aus dem Jahre 1994 ließen die Entwickler weitgehend unangetastet, sie konzentrierten sich beim „Wiimake" auf das, wofür die vor allem in den USA beliebte Reihe bekannt ist: schnelles (nahezu regelfreies) 2-gegen-2 -Basketball mit spektakulären Moves, Dunks und natürlich den NBA-Superstars.

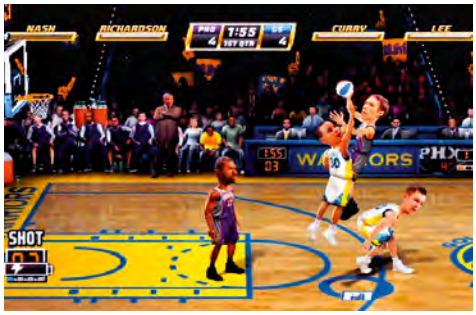
Für das Remake hat EA dem Spektakel eine Reihe neuer Spielmodi spendiert, darunter den Remix-Modus, Minispiele, spaßige Mehrspieler-Varianten und einen Boss-Modus, in dem ihr es mit NBA-Legenden wie Larry „Magic" Johnson oder Larry Bird in einem sogenannten One-on-One-Match aufnehmt. Durch den Remix-Modus, in dem euer Team verschiedene Herausforderungen erfüllen muss und sich dabei verschiedene Power-ups wie schnellere zunutze machen kann, bietet **NBA Jam** weit mehr Unterhaltungswert für Solo-Spieler als das Original!

Zu den vielen neuen Mehrspieler-Modi zählt neben Domination (Körbe von bestimmten Punkten aus erzielen) und Elimination (Ausscheidungsspiele) der coole Slam-Modus. Hierbei geht es nicht um Punkte, sondern darum, mit möglichst heftigen Dunkings das Backboard des gegnerischen Teams zu zerstören. Eine Energieleiste zeigt euch dabei den Zustand des Bretts an.

Bemerkenswert ist die Integration der Bewegungssteuerung der Wii. Diese ist bis auf seltene Schwächen bei der Präzision überrasched gut gelungen, sodass sich kaum ein Nachteil gibt, wenn man gegen einen Spieler mit der klassischen Button-Steuerung antritt. Es fühlt sich einfach cool an, wenn man mit der Hand einen Dunking ausführt! Bewegungsfaule Zocker greifen zum Classic-Controller, mit dem sich das Game so genial wie seinerzeit das Original auf dem SNES spielen lässt.

Bei der Technik glänzt das Remake und bietet eine zeitgemäße Grafik mit schönen Effekten, die zudem noch mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmert. Und auch der Soundtrack mit seinen fetten Hip-Hop-Beats sowie die Kommentatoren-Sprüche („Boomshakalaka!", „He's on Fire!") passen super zum blitzschnellen Geschehen auf dem Bildschirm. ■

Dunk 'em Up: Im Slam-Modus geht's darum, den gegnerischen Korb mit möglichst heftigen Dunkings zu zerstören.



Big-Head-Mode: Mit der Zeit schaltet ihr coole Extras wie große Spielerköpfe, besondere Bälle oder Ähnliches frei.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Classic Controller, Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	--

MEINUNG THOMAS EDER

„Ein würdiges Remake für den Klassiker!"

Mein Vorurteil ▸ Das Gameplay hat seine besten Tage hinter sich!

Ich habe das Original auf zig Systemen gespielt und geliebt und war skeptisch, ob das Gameplay für heutige Maßstäbe genug Abwechslung bieten kann. Aber den Entwicklern gelang es, dem Klassiker durch neue Spielmodi und eine saubere Präsentation ein würdiges Remake zu spendieren. Danke, EA!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schnelles, zeitloses Gameplay
- ⊕ Klasse Atmosphäre
- ⊕ Gute Bewegungssteuerng
- ⊕ Ideal für Mehrspieler

CONTRA

- ⊖ Etwas wenig Abwechslung auf Dauer
- ⊖ Keine Online-Matches

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	85

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, GameCube-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS EDER

„Beim Umfang hat sich einiges getan!“

Mein Vorurteil ▸ Die Neuerungen werden sich stark in Grenzen halten.

Ich ging davon aus, dass die 2011er-Fassung nur wenig Neues zu bieten hat – und ich sollte mit meiner Annahme teilweise recht behalten. Aber: Erfreulich ist, dass ich nur in puncto Technik richtig lag – beim Umfang hat sich einiges getan! Insgesamt ein gelungenes Update, bei dem Fans des „Sports“ getrost zuschlagen können.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Abartig viele Spielmodi
- ⊕ Tolle Präsentation
- ⊕ Spaßiger WWE-Welt-Modus

CONTRA

- ⊖ Keine Online-Features
- ⊖ Unpräzise Bewegungssteuerung
- ⊖ Keine Grafikverbesserungen

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	78

Genre: Sport | **Entwickler:** Yuke's Future Media Creators | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 29. Oktober 2010

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

Text | Thomas Eder

THQ lädt zur nächsten Runde im Strumpfhosen-Männerballett.

Alljährlich beglückt uns THQ mit einem Update seiner **WWE**-Reihe, das mehr oder weniger frischen Wind in die Serie bringt. Wir haben uns die diesjährige Fassung vorgeknöpft und verraten, womit diesmal die Herzen der Freunde gepflegter Bildschirmklopperei gewonnen werden sollen.

⊕ Alles für den Fan!

In puncto Umfang gaben sich die Entwickler auch in diesem Jahr keine Blöße und quetschten stolze 68 mehr oder weniger bekannte Kämpfer auf die Disc – natürlich inklusive einiger prügelfreudiger Damen. Neben den 20 neuen Schauplätzen beeindruckt vor allem die Anzahl an verschiedenen Spielmodi. Im bereits aus dem Vorgänger bekannten Road-to-Wrestemania-Modus schlüpft ihr auch diesmal in die Rolle eines von fünf Wrestlern und erlebt so dessen ganz persönliche Geschichte – in der 2011er-Fassung stehen euch John Cena, der Undertaker, Chris Jericho, Rey Mysterio und Christian zur Auswahl. Neu dabei ist der Backstage-Bereich, in dem ihr euch hinter den Kulissen in Umkleiden herumtreiben und euch mit anderen Kämpfern unterhalten beziehungsweise diese gleich ein wenig provozieren könnt. Für die Story mag dies zwar ganz interessant sein, für zusätzlichen Spielspaß sorgt diese (optisch wenig ansprechende) Neuerung allerdings nicht. Ganz im Gegensatz zum neuen WWE-Welt-Modus: Ihr plant eine komplette Saison und arrangiert fleißig Kämpfe, in die ihr selbst eingreifen und deren Ausgang ihr bestimmen könnt. Darüber hinaus gibt's wie gewohnt eine Fülle an Kämpfen, die ihr anhand zahlreicher Parameter selbst einstellen könnt.

⊖ Viel wie gewohnt

Beim Gameplay hat sich nur wenig geändert – die kleinen Neuerungen fallen selbst Kennern erst nach einiger Spielzeit wirklich auf. So hängen eure Angriffe davon ab, wie fit euer Gegner noch ist. Soll heißen, dass ihr einen anderen Move ausführt, wenn euer Gegner schon kurz vor dem K. o. ist, als wenn ihr mit einem frischen Fighter kuschelt. An der Steuerung wurde im Vergleich zur Vorjahresversion minimal gefeilt, aber ohne erwähnenswerte Änderungen. Nach wie vor funktionieren die Steuerungsvarianten recht ordentlich, wobei die Bewegungssteuerung die schlechteste und die Bedienung via Classic-Controller die beste Wahl darstellen. Wo sich leider nichts getan hat, ist die Grafik. Im Vergleich mit der Vorjahresversion fallen keine offensichtlichen Änderungen auf – hier und beim Online-Support besteht der größte Handlungsbedarf für das 2012er-Update. ■

Autsch: Die teils fiesen Moves sind erneut schön anzusehen.

Backstage: Hinter den Kulissen kann fleißig provoziert werden.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nadeo | **Hersteller:** Focus Home Interactive | **Termin:** 28. Oktober 2010

TRACKMANIA

Text | Thomas Eder

Schön einfach oder einfach schön? Der beliebte PC-Racer feiert endlich sein Debüt auf der Wii.

Seit Jahren stehen die **TrackMania**-Spiele für unkomplizierte Racing-Action, die sowohl alleine als auch gegen menschliche Mitspieler eine Menge Spaß macht – und das ganz ohne Power-ups oder lizenzierte PS-Schleudern! Neuerdings könnt ihr endlich auch auf der Wii unbeschwert Gas geben.

Weniger ist mehr!

TrackMania bleibt auf der Wii seiner minimalistischen Linie treu: Das Spiel bietet euch keine unnötigen Features, keine Marken-Embleme auf den Fahrzeugen und keine realistische Fahrphysik. Stattdessen stehen kurzweilige Rennaction, Wettbewerbe, Herausforderungen und der Strecken-Editor im Vordergrund! Insgesamt habt ihr die Wahl zwischen sechs Umgebungen, in denen ihr euch mit den passenden Vehikeln austoben dürft. Im Stadion erwarten euch Hochgeschwindigkeitskurse mit Rennwagen, in der Inselwelt ballert ihr mit Sportwagen durch Loopings und Steilkurven und auf den Wüsten-Kursen springt ihr mit klassischen Rennsemmeln durch die Gegend. Hinzu kommen eine Schneewelt mit schweren Allrad-Monstern, Rallye-Kurse und malerische Küstenstraßen, auf denen ihr mit PS-starken Flitzern unterwegs seid. Die Solo-Rennen finden in Form von Herausforderungen von Etappen- bis hin zu Rundkursrennen statt. CPU-Fahrer dienen lediglich als Orientierung für Bestzeiten – Kollisionen sind nicht möglich. Vielmehr kommt's darauf an, die Strecken perfekt zu beherrschen! Im Puzzle-Modus erstellt ihr Kurse anhand eines vorgegebenen Start- und Zielpunkts und befahrt diese nach bestimmten Vorgaben, während im Plattform-Modus eine Strecke mit möglichst wenigen Versuchen absolviert werden muss.

Eine runde Sache

Die Grafik ist zweckmäßig, dafür allerdings sehr flüssig und nahezu ruckelfrei. Eure Fahrzeuge sehen sehr schick aus und man erkennt bei vielen Modellen die realen Vorbilder. Toll ist die Mehrspieler-Unterstützung, die euch on- wie offline Rennen in verschiedenen Modi bietet. Die Steuerung passt zum Gesamtbild: beschleunigen, bremsen, lenken – das war's schon. Den fehlenden Tiefgang im Gameplay gleicht **TrackMania** mit Riesenspielspaß aus! ■

Butterweich: Die klassischen Rallye-Kisten zeichnen sich durch ihre übertrieben weichen Fahrwerke aus.

Fahrer vs. Strecke: Im Plattform-Modus geht's darum, sein Gefährt auf schweren Kursen sicher ans Ziel zu bringen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, WiiWheel
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	6
ONLINE-FUNKTIONEN	Rennen, Ranglisten

MEINUNG
THOMAS EDER

*„Für mich zählt **TrackMania** zu den besten Wii-Rennspielen!"*

Mein Vorurteil ▸ So etwas kann ich auch im Browser umsonst spielen …

Schnell hat mich **TrackMania** wieder in seinen Bann gezogen. Meine Bedenken, dass das Grundkonzept zu wenig für ein richtiges Wii-Spiel hergibt, waren unberechtigt. So simpel das Gameplay letztendlich auch sein mag, es sorgt für richtig viel Spielspaß – ganz besonders in heißen On- und Offline-Races gegen Freunde!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Schöne Technik
- ⊕ Simple, aber gute Fahrphysik
- ⊕ Vorbildliche Online-Features

CONTRA

- ⊖ Auf Dauer etwas flach
- ⊖ Mittelmäßiger Puzzle-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	83

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Ein einziges Déjà-vu …“

Mein Vorurteil ▸ Capcom macht's sicher besser als Koei!

Sengoku Basara: Samurai Heroes ist kein schlechter Hack&Slay-Titel: Die Grafik ist hübsch anzusehen und der Koop-Modus macht Spaß. Allerdings muss man einfach einräumen, dass **Samurai Warriors 3** mehr Spielmodi, mehr Figuren und mehr Langzeitmotivation bietet. Die Handlung ist bei der Konkurrenz durchdachter und spannender als in **Sengoku Basara.**

WERTUNGEN

PRO
- Gute Grafik
- Spaßiger Koop-Modus

CONTRA
- Ödes Kampfsystem
- Abstruse Geschichte
- Dumme Gegner-KI
- Unfreiwillig komisch

GRAFIK	8
SOUND	7
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	70

Hingucker: Sobald ihr ein feindliches Lager einnehmt, zeigt sich dies mit auffälligen Effekten.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 16. Oktober 2010

SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES

Text | Anne Schmiedl

Samurai Warriors in Grün: Auch Capcom versucht sich an Hack & Slay im klassischen Japan.

Wer **Samurai Warriors 3** besitzt und **Sengoku Basara: Samurai Heroes** kauft, wird etwas wie ein Déjà-vu erleben: Die Hintergrundgeschichte sowie das Gameplay beider Titel sind sich nämlich ziemlich ähnlich. Auch Capcom erzählt in seinem neuen Videospiel die Geschichte der japanischen Zeit der streitenden Reiche, allerdings in einer etwas fantastischeren Version als Koei. So trägt Volksheld Ieyasu Tokugawa etwa einen Kapuzenpullover und fliegt auf einem futuristischen Gleiter durch die Gegend, während seine Gegner schon mal zu Maschinengewehren greifen, um sich zu verteidigen. Klingt ziemlich albern? Ist es auch, denn die fantastischen Elemente lassen die Handlung nicht cool, sondern unfreiwillig komisch wirken.

Altbekanntes Prinzip

Im Menü wählt ihr zunächst eine Figur aus und verfolgt dann entweder im Heldengeschichte-Modus in mehreren Levels die Ereignisse rund um euren Protagonisten oder ihr stürzt euch auf ein frei wählbares Kampffeld unter der Option „Schnelle Schlacht“. Das Gameplay basiert auf dem Hack&Slay-Prinzip: Ihr prügelt euch durch schier unendliche Feindeshorden und lasst hin und wieder mal einen Spezialangriff vom Stapel. Die gegnerische KI ist jedoch unter aller Kanone. Meist warten die bösartigen Einheitsklone praktisch darauf, von euch abgemurkst zu werden. Zur uninspirierten Fieslingsdezimierung stehen euch neben normalen Attacken zwar auch andere Angriffe zur Verfügung – allerdings ist das Spiel so einfach, dass es ausreicht, einfach hirnlos auf den A-Knopf zu hämmern. Ihr werdet so oder so siegreich aus den meisten Kämpfen hervorgehen. Eine Ausnahme bilden die Bosse eines jeweiligen Levels sowie feindliche Generäle, die etwas schwieriger zu plätten sind. Nach jedem Abschnitt erhaltet ihr Erfahrungspunkte und mit etwas Glück auch stärkere Ausrüstungsgegenstände für euren Helden. Im Koop-Modus mit einem Freund an eurer Seite macht das Ganze zwar etwas mehr Spaß – allerdings nicht allzu lange. ■

Heftige Attacke: Dem fatalen Basara-Angriff haben die meisten Feinde kaum etwas entgegenzusetzen.

Japanischer Geschichtsunterricht trifft Deutschstunde: Hier „zernichten“ wir gerade einen gefährlichen Gegner.

Genre: Action I **Entwickler:** Headstrong Games I **Hersteller:** Warner Bros. Int. I **Termin:** 29. Oktober 2010

DER HERR DER RINGE
DIE ABENTEUER VON ARAGORN

Text I Anne Schmiedl, Christoph Kraus

Voilà: Hier kommt die komplette Herr-der-Ringe-Trilogie – allerdings in der Kurzfassung.

Die Abenteuer von Aragorn spielt 15 Jahre nach den Ereignissen des Fantasy-Klassikers **Der Herr der Ringe**. In der Retrospektive erzählt der etwas gealterte Hobbit Sam seinen Kindern vom Aufstieg seines Freundes Aragorn zum König von Gondor. Dabei verhält sich die Wii-Variante der Geschichte zu Peter Jacksons Filmreihe in etwa wie ein Reclam-Heftchen zu Tolkiens Buch-Trilogie. Dies ist jedoch keineswegs negativ gemeint: **Die Abenteuer von Aragorn** rafft die Ereignisse zwar extrem, gibt sich jedoch große Mühe, das **Der Herr der Ringe**-Flair stimmungsvoll in Szene zu setzen. Und diese Aufgabe, die Saga mit spannenden Handlungssträngen und hübscher Präsentation auf den Bildschirm zu übertragen, ist den Entwicklern von Headstrong Games (unter anderem bekannt für **Battalion Wars**) überaus gut gelungen.

⊕ Tolle Atmosphäre

Die grafische Darstellung der Umgebungen spiegelt die Atmosphäre des großen Filmvorbildes gut wider – nur dass sich das Spiel insgesamt wenigstens etwas kindgerechter präsentiert. Die Steuerung dabei ist schnell erlernt: Per Wii-Fernbedienung und Nunchuk entledigt ihr euch aufdringlicher Ork- und Uruk-hai-Scharen. Je nachdem, in welche Richtung ihr die Fernbedienung schwingt, führt Aragorn am Bildschirm die entsprechenden Schwerthiebe aus.

Spannend für Leseratten: Wer die Romane von Kultautor J. R. R. Tolkien kennt, wird in der Welt des Spiels vieles wiederentdecken.

⊖ Fuchtelintensive Steuerung

Die Steuerung funktioniert zum großen Teil sehr gut, doch leider ist das Spiel meistens dermaßen einfach, dass ihr auch durch wildes Zufallsgefuchtel leicht ganze Gegnerhorden in kürzester Zeit unschädlich macht. Das entzieht dem Spiel leider einen nicht erheblichen Teil seines Spaßes, da man sich in vielen Szenen kaum anzustrengen braucht, um zum Ziel zu gelangen. Ohne den allzu niedrigen Schwierigkeitsgrad wäre sicher deutlich mehr aus der berühmten Romanvorlage von J. R. R. Tolkien herauszuholen gewesen. So bleibt unterm Strich „nur“ ein grundsolides Actionspiel mit leichten technischen Defiziten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Der Roman von J. R. R. Tolkien im Schnelldurchlauf“

Mein Vorurteil ▸ Gibt es schon wieder ein Spiel zum Film?

Ohne Filmvorlage fehlt es derzeit zwar an der großen **Der Herr der Ringe**-Euphorie, doch **Die Abenteuer von Aragorn** ist ein gut gemachtes Actionspiel mit leichten Schwächen. Die Entwickler haben die Geschichte der Romane stimmig eingefangen, auch wenn sie dazu so manchen Handlungsstrang stark verkürzen mussten. Das sei ihnen gestattet.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolle Atmosphäre
- ⊕ Koop-Modus
- ⊕ Gut auf die Wii angepasst

CONTRA

- ⊖ Fuchtelintensive Steuerung
- ⊖ Niedriger Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Unscheinbare Action-Kost

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	73

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Skateboard-Controller erforderlich
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Wirklich spaßig, aber durch den Controller sehr teuer!“

Mein Vorurteil ▸ Nach dem miesen Vorgänger erwarte ich besser mal nix!

Durch Änderungen am Spielverlauf, an den Levels und den Steuerungsoptionen gelingt es Activision endlich, den Controller sinnvoll einzusetzen. Obendrein sieht das Spiel schick aus und bietet gleich zwei Sportarten. Letztendlich ist der Spielverlauf dann aber doch zu simpel und der Skate-Controller zickt immer noch.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Schöne Grafik
- ✚ Simpler, spaßiger Spielverlauf
- ✚ Toller Soundtrack

CONTRA

- ⛔ Verwirrende Menüs
- ⛔ Grab-Erkennung fehlerhaft
- ⛔ Kein echter Story-Modus

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Robomodo | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 26. Oktober 2010

TONY HAWK SHRED

Text | Sebastian Stange

Activisions Skateboard-Controller ist nicht perfekt. Doch SHRED macht das Beste daraus!

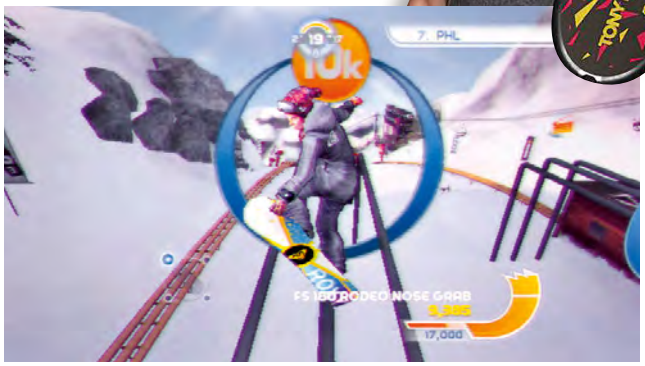
Vor einem Jahr bewies Activision, Hersteller der **Tony Hawk**-Spiele, jede Menge Mut. Das damals neue Skateboard-Spiel **Tony Hawk: RIDE** konnte ausschließlich mit einem speziellen Skateboard-Controller gespielt werden, einer Art Wii-FB zum Draufstellen. Doch das Spiel enttäuschte. Der Controller funktionierte nicht so wie versprochen und das Game wirkte generell unfertig.

✚ Merklich verbessert …

Inzwischen ist ein Jahr vergangen und im zweiten Anlauf klappt die Sache besser. Der Controller funktioniert in **SHRED** präziser als zuvor. Zwar hapert es nach wie vor bei der Erkennung von Grabs – hierfür reicht ihr mit der Hand in die Nähe der Sensoren an den vier Seiten des Controller-Boards –, dafür steuert sich der Rest des Spiels ganz manierlich. Sowohl mit Skate- als auch Snowboard stürzt ihr euch im Spiel diverse Pisten hinunter. Das Leveldesign ist prima an den Controller angepasst. Ihr befahrt ähnlich wie beim Wii-Starttitel **Tony Hawk's Downhill Jam** eher lineare, lang gestreckte Bergab-Pisten mit vielen Verzweigungen. Das ist schnell kapiert und macht durchaus Laune.

⛔ … aber nicht perfekt

Auch grafisch macht **SHRED** einen guten Eindruck. Die Aufmachung ist für unseren Geschmack jedoch ein wenig zu bunt und zu sehr auf junge Spieler ausgerichtet. Außerdem verwirren die verschachtelten Menüs. Wer simple, abwechslungsreiche Snowboard- und Skate-Action sucht, wird hier fündig. Allerdings ist das Bundle mit dem erforderlichen Controller nicht billig. Und das Teil funktioniert immer noch nicht zu 100 Prozent so, wie wir uns das vorstellen. Nach etwas Spielzeit schaltet ihr Modi frei, die euch mehr Bewegungsfreiheit erlauben, aber auch weitaus schwieriger sind und euch die Grenzen des Controllers deutlicher aufzeigen. Das alles macht es uns schwer, die Software uneingeschränkt zu empfehlen. Falls ihr aber bereits für **RIDE** den Skate-Controller gekauft habt, stellt **SHRED** eine tolle Spielspaß-Erweiterung dar. Und falls ihr Lust auf diese schweißtreibende Art und Weise des Zockens habt, könnte das Teil ebenfalls interessant sein. ■



Auswahl: Ihr könnt mit dem neuen (siehe Bild) oder alten Skate-Controller spielen.

Text | Christoph Kraus

PAC-MAN PARTY

Mario will schon seit längerer Zeit keine Party schmeißen? Dann feiern wir eben mit Pac-Man!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 26. November 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Bunter und kitschiger geht's kaum: **Pac-Man Party** ist der Inbegriff einer Minispielesammlung. Dabei hat Namco Bandai seine Hausaufgaben gemacht und ein stimmiges Partyspiel abgeliefert, das mehr als 45 Disziplinen bietet. In einer von ihnen drücken die Teilnehmer zum Beispiel eine Farbtube um die Wette, in einer anderen geht es darum, als Erster vom Grund einer Wasserflasche an die Wasseroberfläche zu kommen, ohne von aufsteigenden Luftballons erdrückt zu werden. Was den Story-Modus und die Spielvarianten anbelangt, hat allerdings **Mario Party** deutlich die Nase vorn. Dort ist die Aufmachung in der Tradition eines Brettspiels einfach besser gelungen, was nicht zuletzt auch am höheren Bekanntheitsgrad der beteiligten Spielfiguren liegt. Wie es sich mittlerweile bei vielen Namco-Bandai-Spielen eingebürgert hat, befinden sich die Spielhallenklassiker **Pac-Man**, **Galaga** und **Dig-Dug** als Bonusspiele mit auf der Disc. ■

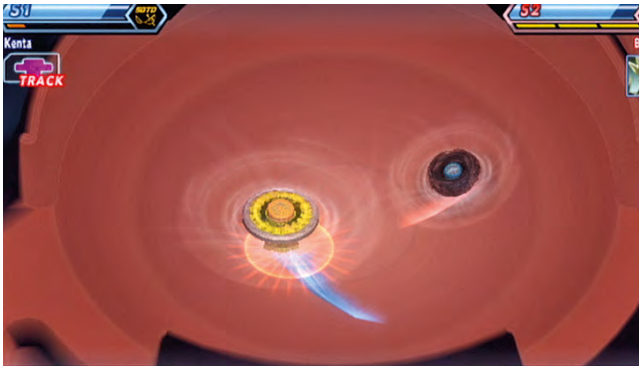
PRO

- Drei Klassiker sind dabei.
- Gut gemachte Minispiele, ...

CONTRA

- ... zumeist mit wenig Anspruch
- Arg kitschiger Story-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	73



Text | Christoph Kraus

BEYBLADE METAL FUSION COUNTER LEONE

Da brummen die Kreisel, aber richtig!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 11. November 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Einst haben Buben und Mädchen auf der Straße und in der Stube mit Kreiseln gespielt – heute duellieren sie sich mit hypercoolen Beyblades. Das Spielzeug ist im gut sortierten Fachhandel in zig verschiedenen Varianten erhältlich, passend dazu gibt es selbstverständlich Anime-Filme und Mangas. Das **Beyblade**-Kreiseln mag zwar auf dem Kinderzimmer-Fußboden, im Fernsehen und als Comic funktionieren, doch auf der Wii mangelt es dem Spielprinzip an Abwechslung. Ihr drückt euch in **Counter Leone** durch zahlreiche Zwischensequenzen, die zumeist jedoch nur in Standbildern erzählt werden, und lernt im Verlauf der Geschichte immer weitere Kniffe für eure Beyblades kennen. So setzt ihr euch dann in den Kämpfen zur Wehr. Wir hätten uns deutlich mehr Spieltiefe gewünscht, aber **Beyblade**-Serienkenner schlagen dennoch gern zehn Wertungspunkte drauf. ■

PRO

- Interessante Spielidee
- Nah an der Serie dran

CONTRA

- Fast keine Abwechslung
- Öde Inszenierung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
54	56

Text | Thomas Eder

SID MEIER'S PIRATES!

Bei der Vorlage kann nichts schiefgehen! Oder etwa doch?

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Fireaxis | **Hersteller:** 2K Play | **Termin:** 5. Oktober 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Erstmals 1987 erschienen, zählt **Pirates!** zu den größten Klassikern der Spielegeschichte. Nach einer Gold-Edition in den 90er-Jahren und einer Neuauflage im Jahre 2004 veröffentlicht 2K Play nun eine Wii-Fassung des Remakes. Wie im Klassiker segelt ihr in dem Action-Adventure durch die Karibik des 17. Jahrhunderts, tragt Seeschlachten aus, greift zum Degen, treibt fleißig Handel, jagt berüchtigte Piraten-Kapitäne, sucht nach verborgenen Schätzen oder euren verschollenen Familienmitgliedern. Trotz neuer Ideen und ordentlicher Technik hinterlässt die Wii-Umsetzung keinen makellosen Eindruck: Die Bewegungssteuerung wirkt aufgezwungen und ist oftmals ungenau; der schwache, undurchdachte Koop-Modus wird vor allem dem Mitspieler nur wenig Spaß bereiten. Unterm Strich bleibt ein spielenswerter Klassiker, den jeder Zocker kennen sollte, dem bei der Portierung aber auch die eine oder andere Verschlimmbesserung widerfahren ist. ■

PRO
- Einer der größten Klassiker!
- Gute Spielatmosphäre

CONTRA
- Schwache Steuerung
- Halbherziger Koop-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	64

Text | Thomas Eder

NHL 2K11

Gutes Eishockey-Vergnügen – trotz kleiner Ausrutscher

Genre: Sport | **Entwickler:** Visual Concepts | **Hersteller:** 2K Sports | **Termin:** 5. Oktober 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Während auf der anderen Seite des großen Teichs eine jährliche Neuauflage der **NHL**-Reihe auf der Wii erscheint (diesmal inklusive eines Plastik-Eishockey-Schlägers), veröffentlicht EA die Serie hierzulande nicht auf der Nintendo-Konsole. Mit **NHL 2K11** aus dem Hause 2K Sports darf nun aber auch bei uns fleißig der Puck ins gegnerische Tor gedonnert werden – dank der NHL-Lizenz sogar mit den echten Stars der amerikanischen Eishockey-Profi-Liga. Dies geschieht in optisch sehr ansprechender Weise. Doch die ungenaue Bewegungssteuerung sowie kleine KI-Schwächen werfen einen Schatten auf die schicke Grafik und die tolle Atmosphäre des Spiels. Mit einem Classic Controller lässt es sich hingegen recht gut zocken, sodass man die vielen Features und Spielmodi wie Online-Matches, kurzweilige Minispiele, Turniere und den WiiSpeak-Support richtig genießen kann. ■

PRO
- Gute Technik
- Tolle Atmosphäre

CONTRA
- Ungenaue Steuerung
- KI-Schwächen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	71

Text | Christoph Kraus

SHIMANO EXTREME FISHING

Haben wir hier ein super Angelspiel an Land gezogen?

Genre: Sport | **Entwickler:** Mastiff | **Hersteller:** Bigben Interactive
Termin: 24. September 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Shimano ist nicht nur als Hersteller von Fahrrad-Gangschaltungen bestens bekannt, sondern fabriziert – was viele nicht wissen – auch Angeln. Bigben hat sich die Lizenz für das Sportgerät gesichert und ein passables Angelspiel entwickelt, das mit einem passenden Plastikzubehör ausgeliefert wird: einem Ruten- und Kurbelaufsatz für Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Im Spiel selbst sorgen diverse Angel-Utensilien für Abwechslung. So jagt man beispielsweise in einem Abschnitt mit einer Harpune angriffslustige Haie – im nächsten Level werfen wir ganz traditionell die Rute aus und versuchen, mit rhythmischen Bewegungen einen möglichst dicken Fang an Land zu ziehen. Die Grafik von **Shimano Extreme Fishing** ist derweil arg antiquiert: Das beginnt bei der schlichten Fischdarstellung und hört bei den simplen Wassertexturen auf. Nur etwas für Angel-Experten! ■

PRO
- Plastikangel liegt bei
- Verschiedene Haken und Waffen

CONTRA
- Sieht schlicht aus
- Wenige Fischarten im Wasser

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
52	51

Text | Christoph Kraus

DEER DRIVE

Die Treibjagd ist eröffnet – aber wir bleiben dem Wald lieber fern.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Mastiff | **Hersteller:** Bigben Interactive
Termin: 24. September 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Deer Drive ist kein grundsätzlich neues Wii-Spiel, sondern wurde bereits vor dreieinhalb Jahren unter dem Titel **Treibjagd 3D** für den PC veröffentlicht. Das hohe Alter merkt man der Ballerei deutlich an: Die Animationen der Rehe, Bären und Murmeltiere wirken steif, zudem verschwinden erlegte Waldbewohner sehr unelegant vom Bildschirm: Sie versinken einfach im Boden! Diese grafischen Defizite sind schlichtweg unzeitgemäß. Auch in puncto Steuerung punktet **Deer Drive** nicht: Da die Wii-Fernbedienung nicht nur die Kimme auf dem Bildschirm hin und her bewegt, sondern auch die Blickrichtung verändert, sind hektische Kameraschwenks und häufige Fehlschüsse die Folge. Die Wii-Treibjagd ist in Übersee einzeln erhältlich, hierzulande veröffentlicht Bigben Interactive den Titel zusammen mit einem Plastikgewehr. Dieses verschlechtert die Handhabung jedoch eher, als dass es den Spielspaß steigert. ■

PRO
- Freischaltbare Waffen

CONTRA
- Steife Animationen
- Ungenaue Handhabung
- Wird schnell langweilig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
38	40

Abwechslung gefällig? In Bonus-Levels sammelt der rasende Held bunte Kugeln ein.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	4
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Auf die Plätze, fertig …“

Mein Vorurteil ▸ Ob Sonic auch in abgespeckter Version überzeugt?

Sonic Colours bietet auch auf dem DS, was schon die Wii-Version vormacht, nämlich rasante Hochgeschwindigkeits-Action mit einer eingängigen Steuerung und hübsch designten Hintergründen. Wir begrüßen besonders die Entscheidung, das Spiel meist in 2D zu halten und beide Bildschirme des Handhelds voll für das Geschehen zu nutzen.

WERTUNGEN

PRO

- Hohe Geschwindigkeit
- Kreative Wisp-Kräfte
- Bedient sich beider Bildschirme

CONTRA

- Gute Steuerung
- Sehr kurze Levels
- Teils zu einfach

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	76

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sonic Team, Dimps | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 12. November 2010

SONIC COLOURS

Text | Anne Schmiedl

Hochgeschwindigkeits-Gameplay für die Hosentasche: Sonic macht den DS unsicher.

Sonic bekommt ganz schön zu tun, denn nicht nur auf der Wii, sondern auch auf dem DS versucht der berühmte rasende Igel, Dr. Eggmans hinterhältige Pläne zu vereiteln. Die Hintergrundgeschichte entspricht der des großen Heimkonsolen-Bruders: Der böse Wissenschaftler hält Mitglieder einer außerirdischen Rasse namens Wisp in seinem intergalaktischen Vergnügungspark gefangen, um ihnen die farbenreiche Energie zu stehlen. Sonics Aufgabe ist es nun, die putzigen Aliens vor dem hinterhältigen Eierkopf zu retten.

Farben-Power

Wenn Sonic einen der friedlichen Außerirdischen einsammelt, kann er sich für kurze Zeit dessen Kräfte zunutze machen. So erhält er etwa einen Geschwindigkeits-Boost oder bohrt sich durch den Boden zu versteckten Orten. Während sich auf der Wii acht unterschiedliche Wisps tummeln, finden sich auf dem DS nur sechs verschiedene Alien-Sorten wieder. Zwei davon feiern auf der tragbaren Konsole einen exklusiven Auftritt: Mit dem roten Wisp verwandelt sich der rasende Igel in einen Feuerball, während ein lila Vertreter der besagten Spezies Sonic zu einem Geist macht, der Wände durchdringen kann. Die Levels sind wie auf der Wii abwechslungsreich, kunterbunt und knallig gestaltet, fallen allerdings für den Geschmack der Redaktion meist etwas zu kurz aus. Insgesamt erinnert die tragbare Version von **Sonic Colours** stark an das DS-Abenteuer **Sonic Rush** aus dem Jahr 2005. Genau wie bei seinem geistigen Vorbild erstreckt sich das Spiel über beide Bildschirme des Handhelds und auch die unglaubliche Geschwindigkeit des Protagonisten zeichnet beide Titel aus. ■

Farbpower: Mithilfe des orangefarbenen Wisps geht Sonic sprichwörtlich in die Luft.

Im Großformat: Die Action findet auf beiden Bildschirmen statt.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Neverland | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 8. Oktober 2010

RUNE FACTORY 2 A FANTASY HARVEST MOON

Text | Anne Schmiedl

Zu wenig zu tun? Wie wäre es mit einem Doppelleben als Farmer und Rollenspielheld?

Über ein Jahr ist es nun her, dass Rollenspieler mit grünem Daumen in **Rune Factory** ihre Leidenschaften für Schwerter und Ackerbau ausleben durften. Wir vergaben in der N-ZONE 04/09 für den innovativen Genre-Mix 83 Prozent. Nun steht uns der Nachfolger ins Haus – doch kann er auch an die gute Wertung des Vorgängers anknüpfen?

⊕ ⊖ Déjà-vu

Ein junger Mann namens Kyle erwacht in einem ruhigen Städtchen und erinnert sich an rein gar nichts mehr. Zum Glück trifft er nette Anwohner, die ihm sofort helfen: Unser Protagonist darf eine Farm samt zugehörigem Land pachten und bearbeiten, um sich über Wasser zu halten, bis er sein Gedächtnis wiedererlangt. Einige unter euch werden nun sicher stutzen und anmerken, dass es sich hierbei um die Geschichte des ersten **Rune Factory**-Teils handelt. Damit habt ihr vollkommen recht, denn die Fortsetzung recycelt einfach frech die Handlung des Vorgängers. Einziger Unterschied: Nicht mehr der alte Held, sondern eine neue Figur wirft sich ins Abenteuer. Auch in Bezug auf das Gameplay hat sich kaum etwas getan, denn wie schon Teil 1 mischt **Rune Factory 2** wieder munter die Genres Simulation und Rollenspiel – unser Protagonist verkörpert gleichzeitig einen Farmer aus Leidenschaft und einen schwertschwingenden Helden. Solch ein Doppelleben hat es natürlich in sich und so muss Kyle sich Tag für Tag sowohl um seine Pflanzen als auch um wütende Monster kümmern. Für Ersteres erhaltet ihr gleich zu Beginn des Spiels eine Hacke, eine Gießkanne sowie etwas Saatgut. Solange ihr fleißig Ackerland bebaut, dürft ihr nach einiger Zeit die Früchte eurer Arbeit ernten und verkaufen. Nach eurem Tagwerk auf dem Bauernhof könnt ihr auch mit schlagkräftigen Waffen ausgerüstet in die angrenzenden Gebiete losziehen und fiese Monster verkloppen – im Austausch dafür erhaltet ihr Erfahrung. Doch damit nicht genug, denn Kyle muss auch versuchen, sich mit seinen Mitmenschen gut zu stellen – ihr erledigt also Aufträge für die Bewohner des Dorfes, plaudert mit ihnen und flirtet mit den ansässigen Mädels, was das Zeug hält. ■

Immer feste drauf: Rollenspieltypisch vermöbelt ihr gefährliche Monster.

Nachbarschaftshilfe: In verschiedenen Quests steht ihr euren Mitbürgern zur Seite.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,–
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	–
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1–4
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG ANNE SCHMIEDL

„Guter Genre-Mix ohne Überraschungen“

Mein Vorurteil ▸ Gab's das nicht so auch schon vor über einem Jahr?

Rune Factory 2 macht alles wirklich ganz genauso wie sein Vorgänger. Das ist aber keineswegs negativ gemeint, denn das bewährte Prinzip geht wieder hervorragend auf: Die Mischung aus Rollenspiel, Farm-Simulation und Dating-Game ist hübsch präsentiert und macht eine Menge Spaß.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Gute Farm-Simulation
- ⊕ Nette RPG-Elemente
- ⊕ Hohe Langzeitmotivation

CONTRA

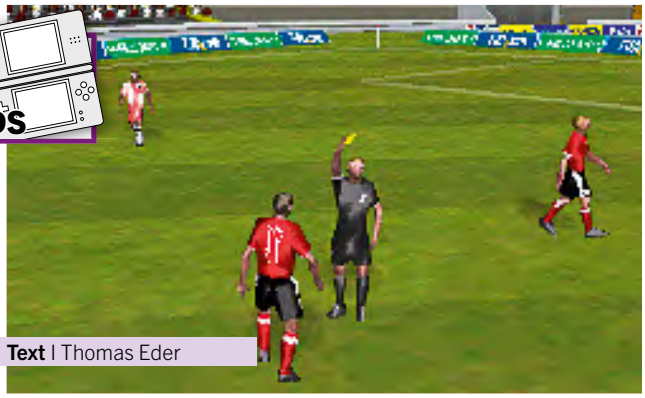
- ⊖ Keine Neuerungen
- ⊖ Abgedroschene Geschichte

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--



Text | Thomas Eder

FIFA 11

Aufgebohrt oder doch nur aufgewärmt?

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Sports
Hersteller: Electronic Arts | **Termin:** 7. Oktober 2010

Der diesjährige Ableger der Reihe bietet euch neben einer Vielzahl an Spielmodi und aktualisierten Lizenzen alles aus der letztjährigen Handheld-Fassung. Grafisch hat die Serie noch minimal zugelegt, doch rechtfertigt dies und die neuen Lizenzen den erneuten Kauf des Fußballspektakels? DSi-Besitzer können zwar mithilfe der Kamera ihr eigenes Gesicht ins Spiel integrieren und auch an den Spezialtricks wurde noch ein wenig gefeilt, doch insgesamt bietet das Spiel nur wenig Neues, geschweige denn spürbare Verbesserungen im Vergleich mit dem großen Bruder auf der Wii. Die leider nicht behobenen KI-Schwächen sowie der anstrengende Kommentator nerven auch in diesem Jahr, woran selbst die spaßigen Minispiele nichts ändern können. Überlegt euch den Kauf – vor allem wenn ihr bereits den Vorgänger für den DS euer Eigen nennt! ■

PRO
- Alle wichtigen Lizenzen
- Viele Spielmodi

CONTRA
- Sehr schwache KI
- Wenige spielerische Neuerungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	77

Text | Thomas Eder

TRACKMANIA TURBO

Auch auf Nintendos Kleinem wird fleißig gerast.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Focus Home Interactive
Hersteller: dtp | **Termin:** 29. Oktober 2010

Nachdem wir euch die Wii-Premiere von **TrackMania** auf Seite 55 vorgestellt haben, nehmen wir natürlich auch den neuen DS-Ableger unter die Lupe. Auf dem Handheld erwartet euch das im Wii-Test näher erläuterte **TrackMania**-Gameplay, das den Spieler trotz der simplen Spielmechanik nach nur wenigen Runden in seinen Bann zieht. Besonders erfreulich ist, dass man auf Nintendos Kleinem auf fast keine Features der Wii-Version verzichten muss – lediglich die Spielumgebungen Rallye und Desert sind nicht enthalten. Dafür werden euch auch für unterwegs der Puzzle- und Plattform-Modus sowie die Mehrspieler-Features (Multi- und Singlekartenspiel für 2 bis 4 Spieler, Online-Rennen, Ranglisten) und natürlich der obligatorische Streckeneditor geboten. Auch wenn sich die Raserei auf der Wii noch einen Tick besser spielt, kann man die DS-Fassung jedem DS-Raser ans Herz legen! ■

PRO
- Simples, aber spaßiges Gameplay
- Vorbildliche Mehrspieler-Features
- Gute Technik

CONTRA
- Weniger Umgebungen als auf der Wii

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	81

Mit HIV muss ich leben. Aber meine Freunde unterstützen mich, wenn es mir mal schlecht geht.

Kay ist HIV-positiv – und zum Glück nicht allein. Seine Freunde wissen Bescheid und sind für ihn da. Aber er kennt viele Menschen mit HIV, denen es anders geht: Sie trauen sich nicht, von ihrer Ansteckung zu erzählen. Auch denen nicht, deren Unterstützung sie am meisten brauchen.

Helfen Sie mit!
Zeigen Sie Menschen mit HIV Ihren Respekt und Ihre Wertschätzung.

POSITIV ZUSAMMEN LEBEN
Aber sicher!

WELT-AIDS-TAG AM 1.12. WWW.WELT-AIDS-TAG.DE

Konzept & Design: kakoii Berlin | steinrücke+rich Köln | Foto: Sebastian Hänel

EINE KAMPAGNE VON: Bundesministerium für Gesundheit | BZgA Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

IN PARTNERSCHAFT MIT: Deutsche AIDS-Hilfe | Deutsche AIDS-Stiftung

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Konami gibt Gas: Mit **Der Schattenläufer** und **PES 2011** schaffen es diesmal gleich zwei Neueinsteiger aus dem Hause Konami in die Wii-Bestenlisten.

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Metroid: Other M**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

5 **Der Schattenläufer und die Rätsel des ...**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code R**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

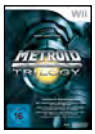
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Tournament of Legends**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **The Conduit**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %

4 **Call of Duty: Modern Warfare Reflex Edition**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

5 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Tetris Party Deluxe**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: Schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

4 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **de Blob**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **Lego Indiana Jones 2**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

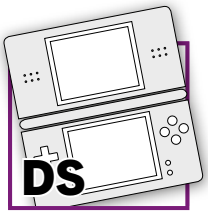
1 **Mario & Sonic bei den ...**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2010**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

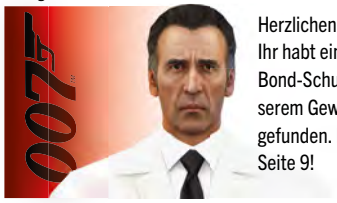
4 **Tiger Woods PGA 2011**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %

5 **PES 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Der Professor in Bestform: Das neueste **Layton**-Abenteuer landet mit stolzen 91 Prozent noch vor den beiden grandiosen Vorgängern!

Anzeige



Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt einen der Bond-Schurken aus unserem Gewinnspiel gefunden. Mehr Infos auf Seite 9!

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Last Window: Das ...** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Lange Spielzeit, hoher Textanteil: Ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Another Code: Doppelte Erinnerung** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die verlorene Zukunft** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen ...** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1. **Wii PARTY**
   Entwickler: Nintendo
   Hersteller: Nintendo
   Test in: N-ZONE 11/10
   Spielspaß: 80%
   Nintendos günstiges Casual-Party-Spiel mit der beiliegenden Wii-FB schießt auf Platz 1.
2. **FIFA 11** — Entwickler: EA Sports; Hersteller: Electronic Arts; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 87%
3. **SUPER MARIO GALAXY 2** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 06/10; Spielspaß: 96%
4. **NEW SUPER MARIO BROS. Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 12/09; Spielspaß: 94%
5. **MARIO KART Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/09; Spielspaß: 94%
6. **Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/09; Spielspaß: 82%
7. **SCHLAG DEN RAAB** — Entwickler: Spielkind; Hersteller: Bandai Namco; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: –
8. **JUST DANCE 2** — Entwickler: Ubisoft; Hersteller: Ubisoft; Test in: N-ZONE 11/10; Spielspaß: –
9. **Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 09/09; Spielspaß: 86%
10. **MONSTER HUNTER TRI** — Entwickler: Capcom; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/10; Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (Wii)

1. **SUPER MARIO GALAXY 2**
   Entwickler: Nintendo
   Hersteller: Nintendo
   Test in: N-ZONE 06/10
   Spielspaß: 96%
   Derzeit kommt bei unseren Lesern kein anderes Wii-Spiel gegen **Galaxy 2** an!
2. **NEW SUPER MARIO BROS. Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 91%
3. **METROID: OTHER M** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/08; Spielspaß: 94%
4. **MARIO KART Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/09; Spielspaß: 94%
5. **MONSTER HUNTER TRI** — Entwickler: Capcom; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/10; Spielspaß: 88%
6. **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 01/07; Spielspaß: 92%
7. **SUPER SMASH BROS. BRAWL** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/08; Spielspaß: 94%
8. **FIFA 11** — Entwickler: EA Sports; Hersteller: Electronic Arts; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 87%
9. **Wii PARTY** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/10; Spielspaß: 80%
10. **POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER** — Entwickler: Creatures; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/10; Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1. **GOLDEN EYE 007**
   Entwickler: Eurocom
   Hersteller: Activision
   Test in: N-ZONE 12/10
   Spielspaß: 87%
   Ob Einzel- oder Mehrspieler – in der Redaktion wird am liebsten das neue **007**-Spiel gezockt!
2. **SUPER MARIO GALAXY 2** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 06/10; Spielspaß: 96%
3. **NEW SUPER MARIO BROS. Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/08; Spielspaß: 94%
4. **METROID: OTHER M** — Entwickler: Team Ninja; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 91%
5. **Wii PARTY** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/10; Spielspaß: 80%
6. **DJ HERO 2** — Entwickler: FreeStyleGames; Hersteller: Activision; Test in: N-ZONE 12/10; Spielspaß: 90%
7. **MARIO KART Wii** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 05/08; Spielspaß: 94%
8. **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 01/07; Spielspaß: 92%
9. **DER SCHATTENLÄUFER UND DIE RÄTSEL DES DUNKLEN ...** — Entwickler: Hudson; Hersteller: Konami; Test in: N-ZONE 11/10; Spielspaß: 90%
10. **TETRIS PARTY DELUXE** — Entwickler: Tetris Online Inc.; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (DS)

1. **PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
   Entwickler: Level-5
   Hersteller: Nintendo
   Test in: N-ZONE 11/10
   Spielspaß: 91%
   Das neue **Layoton**-Abenteuer verkauft sich überragend..
2. **FIFA 11** — Entwickler: EA Sports; Hersteller: Electronic Arts; Test in: N-ZONE 12/10; Spielspaß: 78%
3. **NEW SUPER MARIO BROS.** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/06; Spielspaß: 90%
4. **ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...** — Entwickler: Headstrong Games; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 77%
5. **DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** — Entwickler: Square Enix; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/10; Spielspaß: 90%
6. **POKÉMON SILBERNE EDITION SOULSILVER** — Entwickler: Game Freak; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 04/10; Spielspaß: 93%
7. **LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA** — Entwickler: TT Games; Hersteller: Activision; Test in: N-ZONE 02/08; Spielspaß: 83%
8. **POKÉMON GOLDENE EDITION HEARTGOLD** — Entwickler: Game Freak; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 04/10; Spielspaß: 93%
9. **MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** — Entwickler: Alphadream Corp.; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/09; Spielspaß: 88%
10. **MARIO KART DS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 12/05; Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (DS)

1. **PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
   Entwickler: Level-5
   Hersteller: Nintendo
   Test in: N-ZONE 11/10
   Spielspaß: 91%
   Von 0 auf 1: Das dritte **Layton**-Spiel stürmt die DS-Leser-Charts!.
2. **POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER** — Entwickler:Game Freak; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 04/10; Spielspaß: 93%
3. **THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 01/10; Spielspaß: 90%
4. **NEW SUPER MARIO BROS.** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/06; Spielspaß: 90%
5. **DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** — Entwickler: Square Enix; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/10; Spielspaß: 90%
6. **PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** — Entwickler: Level-5; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/09; Spielspaß: 90%
7. **MARIO KART DS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 12/05; Spielspaß: 94%
8. **PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF** — Entwickler: Level-5; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 01/09; Spielspaß: 90%
9. **MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** — Entwickler: Alphadream Corp.; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/09; Spielspaß: 88%
10. **PUZZLE QUEST 2** — Entwickler: Infinite Interactive; Hersteller: Namco Bandai; Test in: N-ZONE 09/10; Spielspaß: 84%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1. **PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
   Entwickler: Level-5
   Hersteller: Nintendo
   Test in: N-ZONE 11/10
   Spielspaß: 91%
   Auch in diesem Monat das Lieblingsspiel des Teams: Das dritte **Layton!**
2. **NEW SUPER MARIO BROS.** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/06; Spielspaß: 90%
3. **DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS** — Entwickler: Square Enix; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 08/10; Spielspaß: 90%
4. **THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 01/10; Spielspaß: 90%
5. **SUPER SCRIBBLENAUTS** — Entwickler: 5th Cell; Hersteller: Warner Interactive; Test in: N-ZONE 11/10; Spielspaß: 85%
6. **POKÉMON SCHWARZE / WEISSE EDITION** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 12/10; Spielspaß: –
7. **SONIC COLOURS** — Entwickler: Team Sonic; Hersteller: Sega; Test in: N-ZONE 12/10; Spielspaß: 85%
8. **TETRIS PARTY DELUXE** — Entwickler: Tetris Online Inc.; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 10/10; Spielspaß: 90%
9. **MARIO KART DS** — Entwickler: Nintendo; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 12/05; Spielspaß: 94%
10. **MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** — Entwickler: Alphadream Corp.; Hersteller: Nintendo; Test in: N-ZONE 11/09; Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

735447

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Anne Schmiedl

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

Zurück zu den Wurzeln: Bei diesem Spiel kommen Nostalgie-Fans voll auf ihre Kosten!

Art: WiiWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Sonic Team, Dimps I **Termin:** 15. Oktober 2010 I **Preis:** 1.500 Nintendo Points

Nostalgisch: Das Level-Design ist knallig bunt und erinnert an die Ursprünge der Serie.

Neuerungen: Im Original-**Sonic** konntet ihr noch keine Gegner anvisieren, nun geht's.

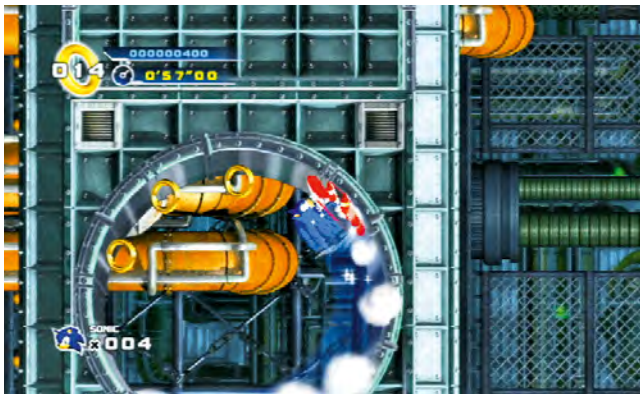
Freunde des blauen Igels haben es in letzter Zeit so richtig gut. Noch diesen Monat erscheint **Sonic Colours** und bereits seit Mitte Oktober kann man sich **Sonic the Hedgehog 4: Episode 1** auf die Wii laden. Die Geschichte des Spiels ist nicht besonders aufregend: Dr. Eggman plant wieder einmal Böses und es liegt an unserem Helden, ihn aufzuhalten. Dazu jagt ihr den fiesen Eierkopf durch insgesamt vier verschiedene Areale, von denen jedes in drei normale Levels und einen Endgegner-Bereich unterteilt ist. Das klingt zunächst nach ziemlich wenig Inhalt und tatsächlich ist das Spiel auch recht schnell durchgezockt. Allerdings muss man natürlich beachten, dass hier – wie in jedem **Sonic**-Ableger – das mehrfache Betreten der Levels schon fast obligatorisch ist. Dadurch findet ihr geheime Wege und versteckte Passagen, was noch mal eine Menge Extra-Spielzeit nach sich zieht.

Zurück in die Vergangenheit

Sonic the Hedgehog 4 wird vor allem Nostalgikern eine Menge Freude bereiten: Die Grafik befindet sich zwar auf modernem technischen Niveau, ist allerdings knallig bunt gehalten und erinnert frappierend an den Stil der ersten **Sonic**-Ableger. Auch die Hintergrundmusik passt zum Igel wie die Faust aufs Auge und präsentiert sich durchweg fröhlich-beschwingt. Ebenso hat sich am Gameplay im Vergleich zu den Ur-**Sonics** wenig geändert: Sonic rast und hüpft, was das Zeug hält, sammelt goldene Ringe ein und vermöbelt Gegner per Tastendruck. Dazu haltet ihr beim Zocken die Wii-FB waagerecht, bewegt den Protagonisten mit dem Steuerkreuz und springt mit der 2. Die Bereiche des Spiels erinnern allesamt an Areale aus den ersten **Sonic**-Abenteuern, ihr werdet allerdings auch kleinere Neuerungen entdecken: In der Lost -Labyrinth-Zone müsst ihr etwa einen Level mit einer Fackel durchschreiten, die nur eure nähere Umgebung erhellt. Insgesamt ist **Sonic the Hedgehog 4: Episode 1** ein rundum gelungener Titel. Präsentation und Gameplay stützen sich auf alte Werte, ohne dabei veraltet zu wirken. Der Preis von 15 Euro ist allerdings ganz schön knackig für ein relativ kurzes Download-Spiel. Auch dass Sega das Jump & Run in einzelne Episoden stückelt, bietet Anlass zur Kritik. Deswegen gibt's von uns „nur" eine 7-Punkte-Wertung. Sonic-Fans dürfen aber gern noch einen Zähler draufle-gen.

WERTUNG 7 VON 10

Volle Wucht: Per Kanone lassen sich auch stachelige Untergründe gefahrlos überqueren.



Schneller als der Schall: Ihr rast **Sonic**-typisch durch die Levels und sammelt Ringe ein.

Text | Christoph Kraus

MARIO PARTY 2

Ist's auch heute noch eine Riesenfete – oder ein Festival der Langeweile?

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson Soft | **Termin:** Dezember 2010 | **Preis:** 800 Nintendo Points

Offensichtlich spioniert Nintendo heimlich unsere Leserbriefe aus. Denn eine ganze Schar an Leuten fragte uns, ob es nach der Veröffentlichung von **Wii Party** überhaupt wieder eine traditionelle **Mario Party** geben werde. Es gibt eine – jedenfalls ab Dezember auf der Virtual Console. **Mario Party 2** von 1999 ist dabei ein recht guter Vertreter der Serie und bietet einige Spielchen, die auch heute noch beliebt sind, etwa Feuerseil, Panzerschlacht oder Chaos-Bowling. Am Start sind alle sechs Figuren, die schon an der ersten Fete teilnahmen, also auch Donkey Kong, der seit dem fünften Teil allen weiteren Partys fernblieb. Für Abwechslung sorgen sieben neue Spielbretter mit allerlei Finessen. Sogar die Kleidung der Partygäste ändert sich je nach Areal. Aber Achtung: Alleine ist das N64-Minispiel-Sammelsurium so spannend wie eine Kaffeefahrt ins Niemandsland. Gemeinsam mit Gleichgesinnten steigt der Spaßfaktor aber deutlich an – daher vergeben wir gute acht Wertungspunkte. Wir gehen übrigens davon aus, dass **Mario Party 2** unverändert in den Wii-Shop-Kanal kommt. Sollte es Änderungen gegenüber der Nintendo-64-Fassung geben, die nicht nur die Steuerung via Classic- oder GameCube-Controller betreffen, behalten wir uns vor, die hier gedruckte Wertung um einen Punkt nach oben oder unten zu korrigieren.

WERTUNG 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

GODS VS. HUMANS

Erdenmenschen wagen es, den göttlichen Schlafsaal zu stürmen. Hinfort mit ihnen!

Art: WiiWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Zallag | **Termin:** 01. Oktober 2010 | **Preis:** 1.500 Nintendo Points

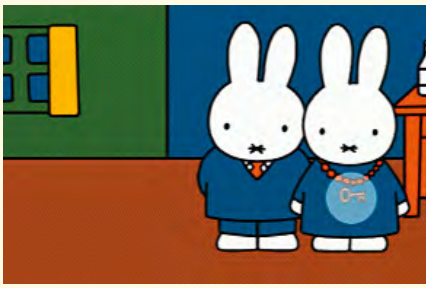
Diesen Monat schröpfen uns die Entwickler von WiiWare-Spielen regelrecht, denn nicht nur **Sonic the Hedgehog 4** kostet außergewöhnlich hohe 15 Euro, sondern auch das Tower-Defense-Spiel **Gods vs. Humans**. Darin müsst ihr einer von 16 Gottheiten helfen, die Invasion von Erdenbürgern ins Himmelreich zu verhindern. Denn die aufmüpfigen Menschlein errichten tatsächlich einen Turm, der sich bis ganz oben zu den Wolken erstreckt, um den großen Herrscher in seinem Schönheitsschlaf zu ärgern. Nur wer alle Angriffsmöglichkeiten gezielt nutzt, schaltet die Eindringlinge aus. Aber Vorsicht: Wer bei seinen Sabotage-Versuchen allzu viele Bürger in den Tod reißt, muss damit rechnen, dass sich die übrige Schar vom Glauben abwendet – und das kostet wertvolle Energiepunkte! Ihr merkt schon: **Gods vs. Humans** ist humorvoll. Das ist, ebenso wie der Zweispielermodus, ein großer Pluspunkt. Gedämpft wird das Vergnügen durch technische Defizite: Wir hätten zum Beispiel gern gesehen, wie der Turm am Ende in sich zusammenfällt. Warum enthalten uns die Entwickler diesen Moment vor? Zudem wiederholt sich das Spielprinzip ziemlich rasch.

WERTUNG 6 VON 10

Eindringlinge im göttlichen Schlafgemach – wehrt den Ansturm ab!

KURZ ERINNERT

MIFFYS WELT



Ihr seid erwachsen, habt Kinder und wollt ihnen unbedingt ein Videospiel schenken? Dann könnt ihr diesen Text weiterlesen. Ihr seid langjährige Zocker auf der Suche nach dem nächsten WiiWare-Hit? Dann hört bitte an dieser Stelle mit der Lektüre auf. Denn **Miffys Welt** ist ein Spiel, das sich explizit an Vorschulkinder richtet und daher simpel geraten ist: Man spaziert durch die farbenfrohe Welt, interagiert mit anderen Bewohnern und absolviert Minispiele, die so anspruchsvoll sind wie ein Hindernislauf ohne Hürden. Aber es gibt gewiss bessere Spiele für die Jüngsten. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 15. Okt. 2010 | Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Hinter einigen Titeln im Wii-Shop-Kanal verbergen sich echte Perlen, die mit schicker Grafik, innovativem Gameplay und einem geringen Preis auftrumpfen. **Fenimore Fillmore: The Westerner** ist kein solches Spiel. Eher das genaue Gegenteil: Die Optik befindet sich auf unterstem Niveau, das Adventure-Spielprinzip bietet keinerlei neue Ideen und die Geschichte ist sogar platter als die hinter **Tetris**. Am allerfrechsten finden wir allerdings, dass wir für diesen Murks auch noch 1.000 Nintendo Points hinblättern sollen! Wer das für diese Gurke zahlt, ist wirklich selbst schuld. as

Art: WiiWare | Genre: Adventure
Termin: 08. Okt. 2010 | Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Anne Schmiedl

THORIUM WARS

Genre: Action I **Entwickler:** Action I **Termin:** 08. Oktober 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

So funktioniert Kriegsführung im Jahr 2152.

In der fernen Zukunft planen die fiesen Thorions, die Menschen zu vernichten. Klar, dass die das nicht einfach so geschehen lassen wollen, weswegen ihr euch in **Thorium Wars** mit allem in den Kampf stürzt, was die moderne Kriegsführung hergibt. Und das ist eine ganze Menge: Ihr steuert Kampfjets, Luftkissenboote oder Panzer verschiedener Arten durch die insgesamt zwölf Missionen des Spiels. Die Entwickler haben sich Mühe mit der Steuerung gegeben und so fühlt sich der Umgang mit den Fahrzeugen jeweils komplett unterschiedlich an. Auch die Grafik gehört zum Besten, was DSi-Downloads zu bieten haben. Die einzelnen Aufgaben gestalten sich abwechslungsreich – ihr begleitet etwa freundliche Einheiten oder greift gegnerische Flotten an. Die Missionen sind außerdem erstaunlich lang, doch leider ist es nicht möglich, während eines Auftrags zu speichern. Zwar gibt's immer wieder Checkpoints, diese sind jedoch eher spärlich gesetzt.

WERTUNG 8 VON 10

Clever: Per Schuss auf die Turbinen zerstört ihr diese gegnerischen Versorgungsschiffe.

Starke Geschütze: Auch Panzer steuert ihr im Kampf gegen die bösartigen Thorions.

Text I Anne Schmiedl

AURA-AURA CLIMBER

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 01. Oktober 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Ein Stern am DSi-Download-Himmel

Aura-Aura, seines Zeichens Stern am Nachthimmel, ist auf die Erde gestürzt. Nun liegt es an euch, ihn in zwei verschiedenen Spielmodi an seinen Bestimmungsort zurückzubringen. Dazu verwendet ihr den Greifarm des funkelnden Himmelskörpers, um euch an verschiedenen Angelpunkten entlang in luftige Höhen zu schwingen. Gegner behindern euch auf eurem Weg, doch dafür stehen auch nützliche Items zur Unterstützung bereit. Besonders das „Nur noch ein Level"-Gefühl macht **Aura-Aura Climber** zu einem Titel mit großem Suchtpotenzial, weswegen sich die Anschaffung bei gerade mal 200 Nintendo Points auf jeden Fall lohnt.

WERTUNG 9 VON 10

Ein langer Weg nach oben: Ihr helft Aura-Aura dabei, wieder an den Himmel zu kommen.

Ein Herz für Sterne: Wer würde diesem putzigen Himmelskörper nicht helfen wollen?

Text I Anne Schmiedl

GO SERIES: DEFENCE WARS

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Gamebridge I **Termin:** 03. September 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Routiniertes Tower-Defence-Spiel mit kleinen Neuerungen

In Tower-Defence-Spielen geht es darum, den Gegner am Erreichen eines bestimmten Zielpunkts zu hindern. Dazu stellt ihr verschiedene Abwehreinheiten an beliebigen Orten der Karte auf und beobachtet dann, wie die feindlichen Einheiten scharenweise ausgeschaltet werden. Games mit diesem Spielprinzip existieren für den DS wie Sand am Meer – doch **GO Series: Defence Wars** ändert die Formel des Genres etwas ab. Hier plant ihr nämlich nicht nur strategisch günstige Punkte für eure Verteidigungsbauten, ihr müsst auch die Waffen selbst abfeuern. Allerdings verfügt eure Basiseinheit über unendliche Munition. Damit euch die Feuerkraft nicht ausgeht, ist taktisches Vorgehen von äußerster Wichtigkeit. Die Grafik präsentiert sich in netter Comic-Optik, das Spielprinzip funktioniert gut und sorgt für Kurzweil. Leider ist **Defence Wars** etwas kurz geraten, was bei einem Preis von nur 200 Nintendo Points jedoch äußerst verschmerzbar ist.

WERTUNG 7 VON 10

Aus, vorbei: Sobald eure Basiseinheit fällt, heißt es unbarmherzig „Game Over".

Taktisches Vorgehen ist alles: Bei diesem Gegneransturm ist Vorsicht angeraten.

Text I Christoph Kraus

IWATA BESSERT NACH

Der Präsident von Nintendo Japan sieht Raum für Verbesserungen, was den DSi-Shop betrifft.

Bei der Anzahl der Spiele, die unsere Kunden für Wii und DSi herunterladen, gibt es noch Luft nach oben. Wir können nicht sagen, dass wir beim Wii-Shop-Kanal und beim DSi-Shop eine allzu einfache und leicht zugängliche Benutzeroberfläche haben. Zudem gelingt uns das gleichzeitige Anbieten und Bewerben von Software noch nicht optimal. Um das Download-Geschäft zu verbessern, müssen wir den Kunden ein Umfeld bieten, welches den virtuellen Einkaufsbummel spaßiger macht, auch wenn die Kunden einfach nur stöbern möchten und keine konkrete Kaufabsicht haben. Eine schnelle und einfache Erreichbarkeit der Spiele ist daher sehr wichtig.

Satoru Iwata auf der Nintendo Conference 2010

Wir meinen auch: Es wird Zeit, dass Nintendo die Schaufenster in seinen Online-Shops entstaubt! Nintendo will daher auf drei Arten herunterladbarer Spiele setzen:

Die Virtual Console: Hier werden Spiele für Game Boy und Game Boy Color angeboten – und zwar ohne grafische Verbesserungen und ohne 3D-Effekte.

Die 3D Virtual Console: Hier gibt es Spiele von früher, die mit 3D-Darstellung aufgepeppt werden. Iwata räumte aber ein, dass die Programmierung nicht ganz einfach ist.

DSiWare und 3DSWare: Sowohl die bisherigen DSiWare-Spiele (wie **Aura-Aura Climber** oder **Thorium Wars**) als auch neue 3DSWare sind in dieser Gruppe vertreten.

KURZ ERINNERT

QUICK PICK FARMER

In **Quick Pick Farmer** dürfen die Tierfreunde unter euch eine eigene Schafherde hüten. Ihr sammelt eine festgelegte Anzahl der fröhlichen Flauschbälle in Comic-Optik mit dem Touchpen ein und setzt sie in Viehtransportern ab. Sobald ein Fahrzeug gefüllt ist, erhaltet ihr Wolle. Diese feuert ihr entweder in einen der Ställe am oberen Bildschirm und sackt so Punkte ein. Alternativ schießt ihr den fiesen Wolf damit ab, der euren Schützlingen an die Wolle will. Ein sympathisch designtes Spiel für zwischendurch, das seinen moderaten Preis wert ist. as

Termin: 15. Okt. 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 7 VON 10

MY EXOTIC FARM

Dieser Titel könnte auch gut „uninspirierte Farmsimulation Teil 85" heißen. Mittlerweile existieren einfach zu viele Spiele dieses Genres, als dass **My Exotic Farm** noch irgendjemanden hinter dem Ofen hervorlocken würde. Ihr kauft, pflegt und füttert in gewohnter Manier Tiere und verkauft dann deren Produkte. Euer Bauernhof befindet sich allerdings in Afrika und so sind es hier nicht Hühner und Kühe, sondern etwa Löwen und Papageien, um die ihr euch kümmert. Aber selbst die außergewöhnlichen Farmbewohner können nichts an der Wertung retten, denn **My Exotic Farm** ist schlichtweg nicht gut gemacht. Wir raten lieber zu **Quick Pick Farmer,** das wir euch oben vorstellen. Da stimmt auch die Langzeitmotivation. Preislich liegen beide Titel bei äußerst niedrigen 200 Nintendo Points. Es lebe die Landwirtschaft! as

Termin: 24. Sept. 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 5 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

LIVE VON DEN POKÉMON DAYS 2010

Die Fans durften sich von dem Bus verabschieden und sich darauf verewigen. Selbst das Dach, die Felgen und die Scheiben waren mit Unterschriften übersät. Das Gefährt wurde schließlich für den guten Zweck versteigert.

Jahr für Jahr freuen sich **Pokémon**-Fans auf die sogenannten Pokémon Days. 2010 machte die Tour in insgesamt 20 deutschen Städten halt. Matthias Olschewski, Praktikant in der VideoGamesZone-Redaktion, war live in Nürnberg dabei und schildert uns seine Eindrücke: „Als die **Pokémon**-Tour in Nürnberg stattfand, waren wir natürlich live vor Ort dabei. Auf der Bühne führte Oli P., bekannt durch großartige Hits wie ‚Flugzeuge im Bauch', mit viel Humor auf sympathische Art durch das Programm. Dies bestand überwiegend aus Fragen zu den Namen und Auffindungsorten der Taschenmonster, für deren richtige Beantwortung die Kandidaten aus dem Publikum Goodies wie Karten und Figuren gewinnen konnten.

Eines der Highlights war der Poké-Bus, der in diesem Jahr seine letzte Tour absolvierte. Aus diesem Grund durften sich die zahlreich angereisten Fans auf dem Bus in Pikachu-Form mit einen letzten Gruß verewigen. Doch kein Grund zur Sorge: Nintendo präsentierte auch gleich einen neuen Truck mit vielen Spielstationen, an denen die aktuellen **Pokémon**-Editionen sowie der neueste Teil von **Dragon Quest** angespielt werden konnten. Vor dem Truck machten es sich die meist jungen Besucher auf Kissen gemütlich und tauschten bei sonnigem Wetter ihre Karten und Monster.

Vor den drei Spielstationen bildeten sich schnell lange Warteschlangen: Im Reaktionstest galt es, blinkende Felder anzutippen und den Highscore zu knacken, beim Heißen Draht mussten Fans eine ruhige Hand beweisen und beim Wurfspiel konnten die kleinen Besucher ihre Zielgenauigkeit unter Beweis stellen. Das Warten hat sich gelohnt: Wer bei mindestens einer Station vorbeischaute, bekam ein cooles **Pokémon**-Fan-Paket mit Infobroschüren, einigen Stickern, einer **Pokémon**-Figur, einem Poster und zu guter Letzt einer Fancard. Letztere ermöglicht es euch, exklusive Inhalte zu den Spielen herunterzuladen. Im nächsten Jahr wird wieder eine **Pokémon**-Tour stattfinden, auf der die Fancard benutzt werden kann. Dann wird eure Karte einfach gescannt und ihr erhaltet Vortritt bei vielen Attraktionen.

Ein weiterer Höhepunkt war der Cosplay-Wettbewerb, an dem viele kostümierte Fans teilnahmen und das Publikum mit ihren meist sehr aufwendigen Outfits unterhielten. Wir erwarten schon ganz ungeduldig die Tour im nächsten Jahr, auch wenn wir dann leider auf den über die Jahre lieb gewonnenen Pikachu-Truck verzichten müssen. Präsentiert uns Nintendo dann ein ganz neues Gefährt? Es ist uns Pokémaniacs zu wünschen. ■

Ash und Misty: Zwei Cosplayer haben ihren Spaß beim Verkleiden.

Oli P. führte durch das Programm und stellte die Fragen.

WIE SPIELEN WIR IN ZUKUNFT?

Bewegungssteuerung und Co.: So zocken wir in einem Jahrzehnt!

Links:
Virtual Reality Games: ferner Zukunftstraum oder baldige Alternative fürs Zocken?
Rechts:
Mit der hier abgebildeten Virtuasphere können Kampfeinsätze simuliert werden. Spielt man so künftig auch Shooter?

Vor fast 40 Jahren konnte man eine Vielzahl von Spielern bereits mit zwei steuerbaren Strichen und einem sich bewegenden Punkt regelrecht begeistern. Das im Jahre 1972 von Atari veröffentlichte **Pong** gilt gemeinhin als die Wiege der Videospiele, obwohl es nicht das allererste seines Fachs war. Mitte der 70er-Jahre begann ein über Jahrzehnte anhaltender Konsolenkrieg zwischen Atari, Commodore, Sega, Nintendo, Sony, Microsoft und einigen anderen. Wer hat die beste Grafik? Welche Konsole bietet die interessantesten Videospiele? Inzwischen sind nur noch die drei zuletzt genannten Firmen vorne dabei, doch der Kampf um die Spieler geht immer noch weiter. Was früher noch mit zwei Strichen und einem Punkt gelang, erfordert nun schon deutlich mehr Aufwand. Das Konsolenwettrüsten scheint in den Hintergrund gerückt und die neue Verheißung die Einzigartigkeit zu sein. Es soll etwas geboten werden, das die Konkurrenz (noch) nicht hat.

Fuchtelkrieg

Der neue Krieg der Videospiele handelt nicht mehr von einem Kräftemessen der Konsolen, sondern kann derzeit als „Fuchtelkrieg“ umschrieben werden. Nintendo hat es mit der Wii vorgemacht und nun hecheln Sony und Microsoft mit eigenen Konzepten hinterher. Dreh- und Angelpunkt ist dabei die Steuerung der Spiele durch Bewegungserkennung und eine möglichst simple Bedienung. Doch trotz des weltweiten Erfolgs von Vorreiter Nintendo steckt die Technologie immer noch in den Kinderschuhen. Erst etwa 30 Monate nach der Wii-Veröffentlichung vermochte die Wii mit dem MotionPlus-Adapter das zu halten, was von Anfang an angepriesen wurde: verzögerungsfreie und präzise Bewegungssteuerung von Videospielen. Mit der Move-Fernbedienung hat Sony nun einen sehr ähnlichen Controller herausgebracht. Zwar sind die Parallelen zur Konkurrenzkonsole nicht von der Hand zu weisen, doch dafür kann PlayStation Move dank besserer Technik mit höherer Präzision punkten – vier Jahre nach den ersten Versuchen der Bewegungserkennung in Videospielen. Bis diese Technologie zufriedenstellend in alle Genres eingebunden wird, gehen mit großer Sicherheit noch weitere Jahre ins Land.

Der Trendzug fährt gleich ab

Wenn der Casualboom abgeklungen ist und die neuen Konzepte weiterentwickelt werden, könnte uns Zockern wirklich Wunderbares ins Haus stehen. Im Grunde ist es ganz einfach: Würden die Entwickler darauf verzichten, alle großen Spiele auf Biegen und Brechen mit der neuesten hauseigenen Technologie auszustatten, nur weil es „in“ ist, und versähen sie stattdessen jedes Game mit der dafür intuitivsten Technik, hätten alle das meiste davon. Wir Gamer bekämen schicke Unterhaltungsmedien und die Hersteller hätten weniger Aufwand und unterm Strich mehr Einnahmen. Party-, Casual- und Sportspielchen gäbe es dann mit Rumgezappel. Strategietitel bekommen eine optionale Sprachsteuerung verpasst und Railgun-Shooter steuert man mit Pointer-Knarren. Alle klassischen Spiele behalten mit dem Controller das dafür am besten geeignete Eingabegerät. Und alle sind happy. Es muss doch nicht immer auf Teufel komm raus jedem Trend nachgerannt werden. Gute Spiele bleiben schließlich nicht im Regal liegen, nur weil ihnen die neueste Unterstützung von Move, Kinect oder „Tolles neues Feature Nr. 17“ fehlt. Doch genau da liegt der Knackpunkt: Die Entwickler wollen sich selbstverständlich auf dem Markt behaupten. Einige schaffen das, einige allerdings nicht.

Haben Sie das auch in 3D?

Wahrscheinlicher als eine Besinnung auf das Wesentliche ist daher der Sprung auf das nächste Trittbrett. Auf der E3 wurden gleich zwei verschiedene Varianten der 3D-Technik präsentiert: Sony setzt dabei auf die bisher übliche Technik mit 3D-Brillen und speziell dafür ausgelegten 3D-TV-Geräten. Doch diese Glotzen sind teuer, die Nasenfahrräder lästig beim Zocken und die Technik sehr anstrengend für Kopf und Augen. Deutlich besser zeigt sich da Nintendo mit dem 3DS, für den man bekanntlich keine Brille benötigt. Doch einen Haken hat das kleine Wundergerät dennoch: Sieht man auch nur ganz leicht schräg darauf, kommt es zu Doppelungen und schwarzen Stellen. Die 3D-Technik im Videospielsegment steht noch ganz am Anfang und wird zweifelsohne auch weiterhin ein großes Thema bleiben. Wir begleiten die neuen Trends der Videospielbranche selbstverständlich umfassend und sind schon jetzt äußerst gespannt auf die ersten fertigen Spielerlebnisse mit dem Nintendo 3DS. Am Ende zählt bekanntlich nur eines: der Spaß. Wird er größer sein als bislang? Abwarten!

DONKEY KONG JR. MATH

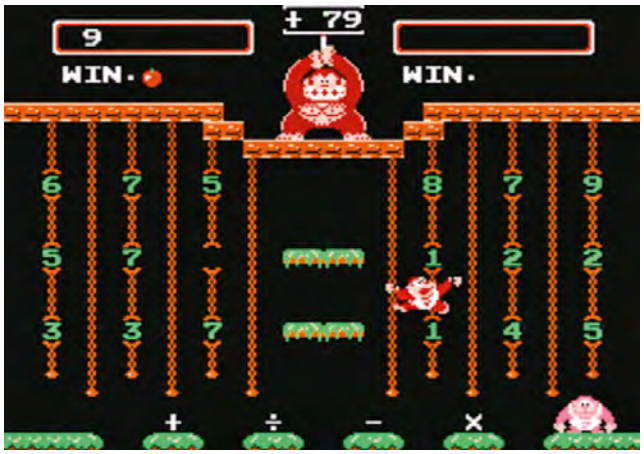
Hat jemand Lust auf Mathe? … Wie? Niemand? Und wenn Donkey Kong mitrechnet? Dann auch nicht? Na so was!

PIXEL PANNE

Würdet ihr euch voller Euphorie auf ein Spiel stürzen, dessen Hauptmenü die Optionen „Rechnen A“, „Rechnen B“ und „Plus-Minus-Mal-Geteilt-Aufgaben“ bietet (siehe Bild unten)? Wir jedenfalls nicht. Auch bei den meisten anderen Spielern hat **Donkey Kong Jr. Math** – wie auch alle weiteren Lernspiele von Nintendo – kaum Anklang gefunden. Zwar ist die Idee prinzipiell gut, beliebte Maskottchen wie Mario oder Donkey Kong Jr. für erzieherische Zwecke einzusetzen, aber wenn das Gameplay nicht stimmt, bringt das beim besten Willen leider auch nichts. Denn im Kern läuft der Mathematik-Murks fürs NES immer gleich ab: Donkey Kong hält eine Tafel mit einer Zahl in die Luft, zum Beispiel 63. Ihr müsst nun durch die Kombination zweier Ziffern und eines Rechenzeichens eine Gleichung bilden, die diese Zahl als Ergebnis ausweist. Eine Möglichkeit wäre es beispielsweise, in der Rolle des Donkey Kong Jr. zuerst die 7 einzusammeln, dann zum Malzeichen zu hüpfen und dann weiter zur 9 zu springen. Ihr findet nicht, dass das allzu spannend klingt? Riiiiiiiichtig! ■

Christoph meint:

*„Was wäre wohl passiert, wenn **Donkey Kong 64** vorausgesetzt hätte, **Donkey Kong Jr. Math** durchzuspielen (anstatt des Original-**Donkey Kong**-Spiels)? Ich wette, dass eine Vielzahl an Leuten dann aufgehört hätte, weiterzuzocken, denn das Mathe-Lernspiel mit dem Kult-Affen ist schlichtweg schlecht. Das beginnt beim spaßbefreiten Spielprinzip, geht mit der öden Grafik weiter und hört bei der Tatsache auf, dass es deutlich an Abwechslung mangelt. Kurz und knapp: Da übe ich doch lieber im Mathe-Buch die Aufgaben zur dritten binomischen Formel!“*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 366: **Wii Sports** ist das meistgekaufte Wii-Spiel aller Zeiten. Wenn man bedenkt, dass es der Wii-Konsole beiliegt, ist dieser vermeintliche Rekord aber ein bisschen gemogelt.

Fakt # 367: Laut der Gegnerbeschreibung im offiziellen Spieleberater zu **Super Mario Galaxy 2** sind Fuzzys – eine Gegnerspezies im Abenteuer – unbesiegbar. Das ist aber nicht ganz richtig, denn einem Angriff mit dem Wirbelbohrer haben die Biester nichts entgegenzusetzen.

Fakt # 368: **Super Mario Sunshine** ist das bisher einzige Super-Mario-3D-Jump&Run, in dem gesammelte Leben gespeichert werden.

Fakt # 369: Euer Start-Pokémon in **Pokémon Ranger** ist vom gewählten Geschlecht abhängig.

Fakt # 370: In der 80. Episode des **Pokémon**-Anime ist zum ersten und einzigen Mal die zweite Strophe des Titelsongs „Ich will der Allerbeste sein“ zu hören.

Fakt # 371: Der Song „Es ist so weit“ wird in der **Pokémon**-Anime-Serie von einem Mann gesungen, auf der Soundtrack-CD hingegen von einer Frau. Warum bloß?

Fakt # 372: Als Titelsong für das Rollenspiel **Might & Magic** vom Nintendo Entertainment System wurde das klassische Musikstück „Kanon in D-Dur“ von Johann Pachelbel verwendet.

Fakt # 373: Der Game Boy Advance wurde einst unter dem Projektnamen „Atlantis“ entwickelt.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Nicht alle Spiele, in denen Donkey Kong mitspielt, sind gut – aber es gibt auch Ausnahmen!

↑ DONKEY KONG COUNTRY 1-3

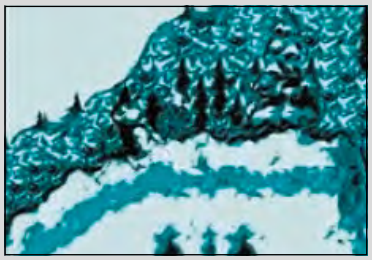
Teil 1 wirkt zwar nach heutigen Maßstäben etwas antiquiert, doch mit **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** hat Rareware Animationen und Spielablauf deutlich verbessert und zudem den Grad an Abwechslung erhöht. Aber auch das dritte Super-NES-Abenteuer, das den Untertitel **Dixie Kong's Double Trouble** trägt, ist immer noch spielenswert, der neuen Oberwelt und der sympathischen Affendame Dixie sei Dank. Am Schluss prahlt Opa Cranky übrigens: „Ein Leben hätte mir (fürs Durchspielen) genügt!" (siehe Bild). So ein Narr!

↓ DONKEY KONG 3

Ebenso wie **Donkey Kong Jr. Math**, das wir euch links auf dieser Doppelseite vorstellen, war auch **Donkey Kong 3** kein allzu großer internationaler Erfolg beschieden. Im Kern setzte der Titel auf ein ähnlich simples Spielprinzip wie der allererste Teil, bot jedoch weniger Abwechslung. Die Hauptrolle hatte ein gewisser Stanley inne, der mit seiner Giftspritze versuchte, Stechmücken von seinen Blumen fernzuhalten und gleichzeitig den Plage-Affen zu beseitigen. Ein spielerisch dünnes Vergnügen, gewiss kein Highlight!

↑ DONKEY KONG 64

Na gut – böse Zungen könnten **Donkey Kong 64** vorwerfen, dass es eine lieblose Aneinanderreihung an zähen Suchaufgaben ist. So gibt es neben Melonen, Orangen, verschiedenfarbigen Bananen, Nintendo-Münzen und Rare-Münzen noch viel mehr weiteren Krimskrams zu sammeln. Die große Dominanz an Utensilien, die man fürs Weiterkommen unbedingt benötigt, zehrt zwar manchmal an der Geduld der Spieler, aber sei's drum: Allein der Umfang von **Donkey Kong 64** übertrifft alles zuvor Dagewesene.



↓ DONKEY KONG LAND

Zuerst einmal müssen wir anmerken: **Donkey Kong Land** für den Game Boy ist nicht wirklich schlecht, aber das Jump & Run leidet an einer eklatanten Schwäche: Bei der Gestaltung der Levels waren die Entwickler zu übermütig. Anstatt aus Gründen der Übersicht nur wenige Farben zu verwenden und die Hauptdarsteller und Feinde herauszustellen, verwirrt das Bildschirmgeschehen mit viel zu vielen Details gleichzeitig. Das lenkt vom (zweifelsfrei sehr guten) Gameplay ab.

↓ DONKEY KONG: JET RACE

Zugegeben: So richtig alt, dass es in die Retro-Rubrik passt, ist **Donkey Kong: Jet Race** eigentlich nicht. Aber wir nehmen es dennoch in diese Liste auf, da wir selten so ein uninspiriertes Rennspiel gesehen haben, das von den populären Figuren in keiner Weise profitiert. Im N-ZONE-Test heimste **Jet Race** gerade mal eine Einzelspielerwertung in Höhe von 68 Prozent ein. Dort formulierten wir es so: „Das Grundgerüst des Wii-Flitzers ist zwar vorhanden, aber es mangelt an Knochenmark: einer ausgeklügelten Spielsubstanz."

Faxanadu fürs NES ist eine feine Mischung aus **Castlevania** und **Zelda II: The Adventure of Link**.

FAXANADU

NES Dieser Kult-Hit schlägt sogar Zelda II um Längen!

Die frohe Kunde vorneweg: Nach langer Durststrecke gönnt Nintendo seinem Virtual-Console-Angebot in den Monaten November und Dezember qualitativ hochwertigen Nachschub. Noch bevor **Mario Party 2** in den Wii-Shop-Kanal aufgenommen wird, betritt **Faxanadu** im November das Wii-Kaufhaus. Das gut gemachte NES-Action-Rollenspiel stellt ihr euch dabei am besten als eine überaus gelungene Mischung aus **Zelda II: The Adventure of Link** und der **Castlevania**-Serie vor. Wie bei der zweiten Zelda-Episode wandert ihr in der Seitenperspektive durch die Landschaften, wehrt euch mit Schwert, Wurfgeschossen und Zaubersprüchen gegen herannahende Feinde und sammelt so wertvolle Erfahrungspunkte. Manche Gegner hinterlassen gelegentlich einen Laib Brot, der eure Energieleiste wieder ein gutes Stück auffüllt und die mürrischen Ladenbesitzer in den Städten versorgen euch zudem mit allerlei Gut, das der namenlosen Spielfigur einen entspannten Durchmarsch ermöglicht. Da der spielerische Anspruch recht hoch ist, richtet sich **Faxanadu** gezielt an erfahrene Zocker. Übrigens: Schon gewusst, dass der Titel **Faxanadu** eine Kombination der Begriffe Famicom (das ist die japanische Bezeichnung des Nintendo Entertainment Systems) und **Xanadu** (so hieß der erste Serienteil) ist? ■

***Christoph meint:** „Wem **Zelda II** bisweilen zu schwierig ist und wer Rollenspiele mit actionbetonten Kämpfen mag, der wird **Faxanadu** überaus schätzen lernen. Der Soundtrack treibt den Spieler zum Weiterzocken an, der Schwierigkeitsgrad ist hoch, aber fair und die Anleihen an **Castlevania** sind zwar nicht zu übersehen, aber trotzdem bietet **Faxanadu** genügend Alleinstellungsmerkmale. Unbedingt als Virtual-Console-Tipp im Gedächtnis behalten!"*

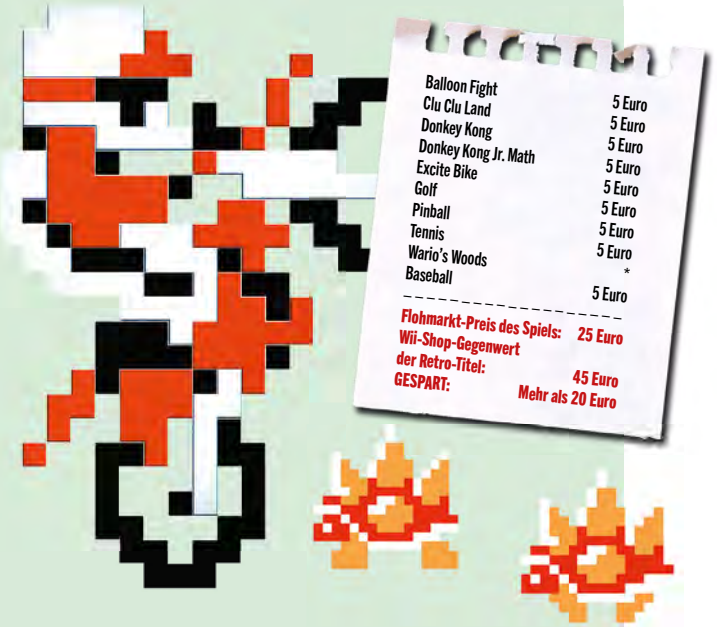
SPIELE ... UND SPARE BARES!

Text | Christoph Kraus **Jetzt wird kräftig gespart! Wir geizen sogar so sehr, dass wir das Geld für richtig gute Spiele wieder reinholen! Ihr glaubt uns nicht? Abwarten!**

Entwickler lassen sich einiges einfallen, damit wir ihr liebevoll programmiertes Spiel auch tatsächlich bis zum Abspann durchzocken. Da gibt es zum Beispiel Bildergalerien, alternative Abspänne – oder Spieleklassiker von einst, die sich freischalten lassen! Und da es einige von diesen Extra-Games auch auf der Virtual Console gibt, fragen wir uns: Lohnt es sich, ein gebrauchtes Spiel zu kaufen, anstatt alle darin enthaltenen Retro-Titel einzeln im Wii-Shop-Kanal zu laden? Wir können euch versichern: Ja, es lohnt sich gewaltig. Viel Spaß mit unseren Geiz-Tipps!

ANIMAL CROSSING

Animal Crossing ist nicht nur eine unterhaltsame Lebenssimulation, in die man viel, viel Zeit investieren kann, sondern auch ein prima Titel, um Kohle zu sparen! Ihr habt keinen blassen Dunst, warum man durch den Kauf eines Spiels sparen sollte? Dann servieren wir euch ein beeindruckendes Zahlenspiel: **Animal Crossing** kostet heute auf dem Gebrauchtspielmarkt ungefähr 25 Euro (inklusive Memory Card). Im Spiel selbst lassen sich – entsprechende Ausdauer vorausgesetzt – zehn NES-Spiele freischalten. Wenn man all diese Spiele einzeln für die Virtual Console aus dem Wii-Shop-Kanal kaufen würde, müsste man 45 Euro hinblättern. Wenn man bedenkt, dass man für das Knobelspiel **Wario's Woods**, das ebenfalls in **Animal Crossing** enthalten, aber noch nicht im Shop verfügbar ist, weitere 10 Euro auf dem Flohmarkt löhnt, ist **Animal Crossing** also wirklich ein Schnäppchen. Übrigens: Neun weitere Klassiker fürs Nintendo Entertainment System schlummern auf der Disc (nämlich **Soccer**, **Donkey Kong Jr.**, **Donkey Kong 3**, **Clu Clu Land**, **Punch-Out!!**, **Mario Bros.**, **Ice Climber**, **Super Mario Bros.** und **The Legend of Zelda**. Diese lassen sich allerdings nicht auf herkömmliche Art und Weise freischalten, sondern sie setzen ein Schummelmodul voraus.

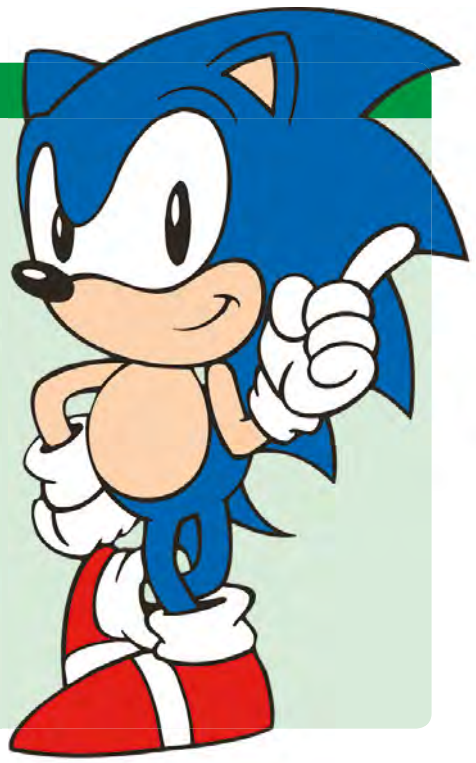


Balloon Fight	5 Euro
Clu Clu Land	5 Euro
Donkey Kong	5 Euro
Donkey Kong Jr. Math	5 Euro
Excite Bike	5 Euro
Golf	5 Euro
Pinball	5 Euro
Tennis	5 Euro
Wario's Woods	5 Euro
Baseball	*
	5 Euro
Flohmarkt-Preis des Spiels:	**25 Euro**
Wii-Shop-Gegenwert der Retro-Titel:	**45 Euro**
GESPART:	**Mehr als 20 Euro**

SONIC ADVENTURE DX: DIRECTOR'S CUT

Dass **Sonic Adventure**, das Dreamcast-Debüt des Flitze-Igels, mittlerweile schon mehr als zehn Jahre auf dem Buckel hat, sieht man dem Action-Adventure deutlich an. Bei seiner Erstveröffentlichung im Jahr 2000 lag der Wertungsdurchschnitt noch bei mehr als 85 Prozent, die Version für Xbox Live Arcade schaffte es nur noch auf magere 50 Prozent. Wir raten aber ganz klar zum Erwerb der GameCube-Fassung. Diese besticht nicht nur durch einen größeren Umfang – schließlich ist es, wie der Name **Sonic Adventure: Director's Cut** suggeriert, eine erweiterte Version –, sondern auch durch jede Menge freischaltbare Retrospiele. Wir haben sie in unserer Liste aufgeführt. Beachtet dabei, dass **Sonic the Hedgehog 1 & 2** in **Sonic Adventure DX** als Game-Gear-Version enthalten sind – wir drucken aber mangels Alternative und zur besseren Vergleichbarkeit den Preis der Master-System-Version ab. Wer also **Sonic Adventure DX** günstig sieht und Lust auf klassische Spiele mit dem flotten Igel hat, wird nicht enttäuscht. Diese Liste verrät, wie viel man für die enthaltenen Spiele im Wii-Shop bezahlen müsste:

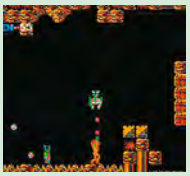
Tails Adventure	*
Sonic Triple Trouble	*
Sonic Spinball	8 Euro
Sonic the Hedgehog	5 Euro
Sonic Chaos	5 Euro
Sonic Drift	*
Sonic Drift 2	*
Sonic Blast	*
Tails' Sky Patrol	*
Sonic Labyrinth	*
Sonic the Hedgehog 2	5 Euro
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	8 Euro
Flohmarkt-Preis des Spiels:	**25 Euro**
Wii-Shop-Gegenwert der Retro-Titel:	**31 Euro**
GESPART:	**Mehr als 6 Euro**



* Das Spiel ist noch nicht für die Virtual Console verfügbar.

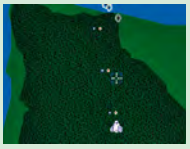
WEITERE SPAR-KLASSIKER

Metroid: Zero Mission: Spielt man den GBA-Titel durch, so erhält man Zugriff auf das erste **Metroid**. Dieses kostet im Wii-Shop 5 Euro. **GESPART: 5 EURO**



Metroid Prime: Verbindet ihr **Metroid Fusion** mittels Game-Boy-Advance-Connectivity-Kabel mit **Metroid Prime**, bekommt ihr ebenfalls das NES-Original. Allerdings gibt's dieses Extra wirklich nur in der GameCube-Version. Wer die **Metroid Prime Trilogy** besitzt, geht leer aus. **GESPART: 5 EURO**

Fight Night Round 2: Ausschließlich in der GameCube-Version des Boxspiels findet sich der Super-Nintendo-Klassiker **Punch-Out!!**. Das versteckte Extra erspart euch den Abstecher in den Wii-Shop-Kanal. **GESPART: 8 EURO**



Star Fox Assault: Anstatt **Xevious** für 20 Euro als Game-Boy-Advance-Modul zu kaufen oder es für 5 Euro aus dem Wii-Shop-Kanal zu laden, sollte man **Star Fox Assault** gründlich genug spielen und Embleme sammeln. So erhält man den Namco-Titel ebenfalls. Kein Wunder, denn **Star Fox Assault** stammt vom selben Entwickler! **GESPART: 5 EURO**

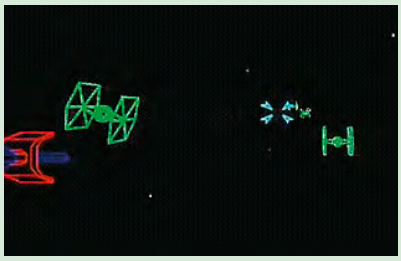
Sonic Mega Collection: Diese GameCube-Spielesammlung, die man heute für weniger als 10 Euro bekommt, beinhaltet einige hochwertige **Sonic**-Oldies, die größtenteils aus der Mega-Drive-Ära stammen. Die einzelnen Titel sind **Sonic the Hedgehog**, **Sonic the Hedgehog 2**, **Sonic the Hedgehog 3**, **Sonic & Knuckles**, **Sonic 3D**, **Sonic Blast**, **Sonic Spinball** (siehe Bild), **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine**. Hinzu kommen freischaltbare Games mäßiger Qualität, etwa **Flicky** oder **Ristar**. Ausschließlich in der japanischen Fassung der **Sonic Mega Collection** sind übrigens **The Ooze** und **Comix Zone** enthalten. **GESPART: MEHR ALS 56 EURO**

Sonic Gems Collection: Die Fortsetzung zur **Mega Collection** besticht durch das brillante Jump & Run **Sonic CD** (siehe Bild). Hinzu kommen weitere Klassiker mit dem Flitze-Igel, nämlich **Sonic Drift 2**, **Sonic the Hedgehog 2**, **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble**, **Sonic Spinball**, **Tails' Skypatrol**, **Tails Adventure** (alle Game Gear), **Sonic R** (Sega Saturn), **Sonic the Fighters** (Spielautomat), **Vectorman** und **Vectorman 2** (beide Mega Drive). Den exakten Gegenwert im Wii-Shop-Kanal konnten wir nur ansatzweise ermitteln, da es die meisten Spiele der **Gems Collection** dort noch nicht gibt. **GESPART: MEHR ALS 24 EURO**

Excitebike 64: Die recht unbekannte, aber ziemlich gelungene Fortsetzung gibt einem auch die Möglichkeit, das ursprüngliche **Excitebike** fürs Nintendo Entertainment System freizuspielen. **GESPART: 5 EURO**

Prince of Persia: The Sands of Time: Hier lässt sich das erste **Prince of Persia**-Abenteuer von 1989 freischalten. Das Spiel wird nicht im Wii-Shop-Kanal angeboten, daher können wir die Ersparnis nicht beziffern. **GESPART: ?**

Prince of Persia: Die vergessene Zeit: Auch im Wii-Abenteuer des Prinzen erhält man Zugriff auf die erste **Prince of Persia**-Episode. Die ist heutzutage allerdings nicht mehr allzu prickelnd. Das Spiel gibt es nicht im Wii-Shop, daher können wir keine Ersparnis angeben. **GESPART: ?**



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike: Dieses GameCube-Spiel enthält die drei Spielhallen-Klassiker **Star Wars**, **The Empire Strikes Back** und **Return of the Jedi** (also nicht die SNES-Versionen). Da es die Spiele aber nicht im Wii-Shop gibt, können wir keine Ersparnis beziffern. **GESPART: ?**

SNK Arcade Classics Vol. 1: Von den 16 Spielen, die in dieser Neo-Geo-Spielesammlung für die Wii enthalten sind, gibt es zwölf auch auf der Virtual Console, nämlich **Art of Fighting**, **Baseball Stars 2**, **Burning Fight**, **Fatal Fury: King of Fighters**, **King of the Monsters**, **Magician Lord**, **Metal Slug**, **Neo Turf Masters**, **Samurai Shodown**, **The King of Fighters '94**, **Top Hunter** und **World Heroes**. Die Ersparnis ist gigantisch hoch. **GESPART: 108 EURO**

DIE AKTE DONKEY KONG 64

Die meistgestellte Leserfrage, wenn es um die Virtual Console geht, ist die Frage nach der Veröffentlichung von **Donkey Kong 64**. Immer wieder recherchieren wir, bei wem die Rechte des Nintendo-64-Jump&Runs liegen, und wollen herausfinden, wann der Klassiker im Wii-Shop-Kanal angeboten wird. Die neueste Erkenntnis lautet: Einzig und allein Nintendo entscheidet, wann **Donkey Kong 64** dem Virtual-Console-Archiv hinzugefügt wird. Das ließ Entwickler Rare (früher: Rareware) über den firmeneigenen Twitter-Kanal verlauten. Wir vermuten: Das Spiel erscheint vorerst nicht, weil es sehr groß geraten ist und der Wii-Speicher nicht ausreichen könnte.

Hat es etwas damit zu tun, dass Nintendo nicht will, dass man innerhalb des Spiels die Klassiker **Jetpac** und **Donkey Kong** freischalten kann? Wohl kaum: Das Mega-Drive-Jump&Run **Pitfall: The Mayan Adventure** (siehe Bild), das für acht Euro für die Virtual Console angeboten wird, beinhaltet ebenfalls einen Klassiker, nämlich das uralte **Pitfall**-Abenteuer vom Atari 2600.

MISSION: AGENTENSPIELE

Text | Christoph Kraus **Es muss nicht immer 007 sein. Wir stellen euch kultige Retro-Spiele mit den besten Detektiven der Welt vor – mal mit, mal ohne Bond.**

Womit würde wohl ein Geheimagent von heute die Schurken dieser Welt einschüchtern? Mit dem Wii-Zapper? Mit dem Super Scope, der Lightgun fürs Super Nintendo? Oder mit dem unwiderstehlichen Charme eines Bond-Girls? Wir können es nicht mit hundertprozentiger Gewissheit sagen. Dafür wissen wir ganz genau: Videospiele mit Top-Ermittlern waren nicht nur früher überaus beliebt, sondern sind immer noch gefragt – das neue **GoldenEye 007** (Test auf Seite 38) beweist es. Wir haben unser Archiv durchsucht, dort gute und weniger gute Agentenspiele herausgeholt und stellen euch die Tops und Flops auf dieser Doppelseite vor. Um die Wertung zu bebildern, konnten wir es uns nicht verkneifen, den guten, alten Wii-Zapper mal wieder ins Heft zu packen. Mit dieser Knarre hätte so mancher Agent seinen Spaß, oder?

Mission: Zocken, aber sofort!

Ein gutes Spiel für Bildschirm-Agenten

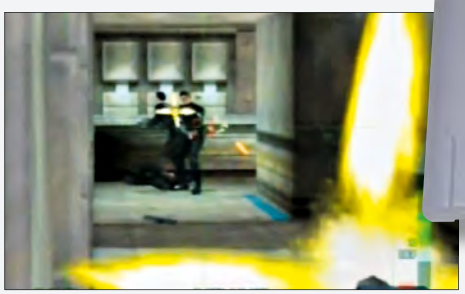
Mittelmaß – ein Fall für James Bond 003 ½!

Schluss, aus! Wir brechen die Mission ab.

PERFECT DARK

Erscheinungsjahr: 2000 | Plattform: Nintendo 64

Wenn es ein Spiel gibt, das das Nintendo 64 an seine Grenzen bringt, dann ist es eindeutig **Perfect Dark**. Das zeigt sich schon daran, dass die Einzelspielerkampagne des Ego-Shooters nur dann läuft, wenn der Spieler vorher das Expansion Pack eingelegt hat. Darin kommt Geheimagentin Joanna Dark dem mysteriösen Unternehmen dataDyne auf die Schliche, das heimliche Experimente an einer außerirdischen Rasse durchführt. Doch nicht nur die packende Story fesselt ungemein lange an den Bildschirm. Vor allem die Fülle an Missionen und Nebenaufgaben revolutioniert das Genre grundlegend. Statt in linearer Abfolge dorthin zu laufen, wo die Designer es sich gedacht haben, ist die Erkundungsfreiheit in **Perfect Dark** sensationell groß. Das führt aber leider auch manchmal dazu, dass man sich innerhalb der weitläufigen Areale recht schnell verläuft. Wer von der aufregenden Ermittlungsarbeit in der Solokampagne genug hat, versammelt vier Freunde im Wohnzimmer, stöpselt das N64 an einen ausreichend großen Fernseher an und genießt den wohl besten Mehrspielermodus, den ein Ego-Shooter auf einer Konsole je hatte (Widersprüche werden nicht geduldet!). Neben zig Spielvarianten und Levels gibt's sogar die Möglichkeit, zu zweit im Counter-Operative-Modus zu zocken. Darin schlüpft ein Spieler in die Rolle von Hauptfigur Joanna Dark, während der andere reihum die Rolle der verschiedenen Gegner übernimmt. Wenn's in diesem Modus bloß nicht so derb ruckeln würde …



DIE WELT IST NICHT GENUG

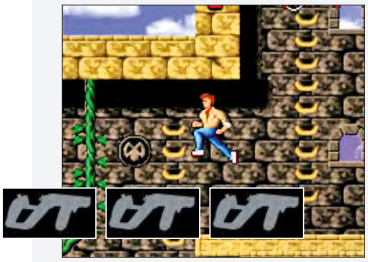
Erscheinungsjahr: 2000 | Plattform: Nintendo 64

Der damalige N-ZONE-Redakteur Jens Quentin kürte James Bonds ersten offiziell in Deutschland erhältlichen N64-Auftritt mit 92 Prozent Gesamtwertung. Sein Fazit: „Aufgrund der Cutszenen, der tollen Audiountermalung und der vielen Mehrspielermodi gehört der Titel in jede N64-Spielesammlung." – Wir sind zwar nach wie vor der Meinung, dass **Die Welt ist nicht genug** ein guter Ego-Shooter ist, aber die Euphorie von einst können wir im Jahr 2010 nicht mehr so recht nachempfinden. Zu einfältig sind viele Missionsziele, zu vorhersehbar der Levelverlauf. Und auch der Grad an Linearität ist viel höher als beispielsweise beim Genre-Primus **Perfect Dark**. Dennoch: Eurocom – die Macher des neuen **GoldenEye 007** – lieferten zweifelsfrei anständige Arbeit ab. Davon zeugt unter anderem die überaus coole Szene, in der Bond auf Skiern unterwegs ist und im Vorbeifahren seine Widersacher ins Visier nimmt (siehe Bilder). Nur einen Meilenstein, der uns Spielern ewig in Erinnerung bleiben wird – den haben die Entwickler nicht geschaffen.

JAMES BOND JR.

Erscheinungsjahr: 1992 | Plattform: NES, SNES

Was haben Mario, Peach, Bowser und James Bond gemeinsam? Des Rätsels Lösung: Von allen genannten Figuren gibt es Miniaturversionen, die entweder mit Schnuller, Latz oder jungenhaftem Outfit dargestellt werden. Schon in den Sechzigern schuf Roman-Autor Arthur Calder-Marshall eine Figur namens James Bond Junior, die 1992 zum ersten Mal das Licht der Bildschirme erblickte: Die 65-teilige Trickserie, die genauso heißt wie seine Hauptfigur, ist handwerklich nicht schlecht gemacht, gewinnt aber bei Weitem keinen Preis für gute Animationen und geschliffene Dialoge – es ist eben ein unscheinbarer Cartoon, der damals am Nachmittag lief. Das passende Videospiel fürs Super Nintendo ist allerdings noch eine ganze Nummer schlechter: James Bond Jr. rennt darin in seltsamer Beinhaltung durch die Landschaft, weicht Stachelfallen aus und schickt 08/15-Gegner (etwa maskierte Tempelbewohner oder Schlangen – gähn!) in die ewigen Jagdgründe. Dass es auch Autofahrten und Helikopter-Missionen gibt, mag sich zwar auf dem Papier toll anhören, doch diese Einlagen sind dem Rest des Spiels absolut ebenbürtig – oder um es mit anderen Worten zu sagen: genauso schlecht! Die NES-Version stammt übrigens von Eurocom, den Entwicklern von **GoldenEye 007** für Wii. Kaum zu glauben, dass alles mit diesem Murks begann.



MISSION: IMPOSSIBLE

Erscheinungsjahr: 1998 | Plattform: Nintendo 64

1998 – dem Jahr, in dem **Mission: Impossible** fürs Nintendo 64 herauskam – stellte man sich vor, dass Geheimagenten ständig mit Headset und Stirnlampe durch die Gegend laufen. So gehen manche Leute heute joggen! Aber auch sonst merkt man dem Action-Adventure sein hohes Alter deutlich an. Zur Recherche für diesen Artikel holten wir das Spiel mal wieder aus dem Schrank hervor und erschraken regelrecht, wie unzeitgemäß **Mission: Impossible** heute aussieht. Ob Rasenflächen, Geldkoffer, Flugzeugpassagiere oder Stewardessen: Die Objekte und Figuren wirken allesamt ausgefranst und blass, zudem sind die Animationen alles andere als flüssig. Als **Mission: Impossible** allerdings vor zwölf Jahren erschien, war das Agenten-Abenteuer ein spielerisch frisches Vergnügen. In der N-ZONE 08/1998 lobte Redakteur Werner Spachmüller die nicht einheitlich vorgegebene Vorgehensstrategie und das intelligente Gegnerverhalten. Dennoch: So gut **Mission: Impossible** damals auch war, so deutlich zeigt sich an diesem Spiel, wie sehr sich Technik und Gameplay im Lauf der Zeit weiterentwickelt haben. Man kann es zwar heute noch spielen, aber dann empfiehlt es sich, nicht kurz vorher ein modernes Wii-Spiel ins Laufwerk zu legen.

Uns beschleicht das dumpfe Gefühl, dass wir ein N64-Spiel mit einem allseits bekannten Geheimagenten vergessen haben könnten … Ach nee, wird schon passen!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

GUITAR HERO
WARRIORS OF ROCK

Wii – Cheats für alle Spielfiguren, Bühnen, Spielmodi und weitere Extras!

Einstellungs-Menü: Wählt in diesem Menü die Option „Cheats eingeben" aus, um in das Cheat-Menü des Rock-Spektakels zu gelangen.

Cheat-Menü: Gebt in diesem Bildschirm die unten aufgelisteten Tastenkombinationen mit eurer Gitarre ein, um die verschiedenen Cheats zu aktivieren.

Um unsere Cheats für das neueste Rock-Spektakel aus dem Hause Activision einzugeben, sucht ihr das Optionsmenü auf, zu dem ihr über das Hauptmenü gelangt. Hier wählt ihr „Spieleinstellungen" und dann „Cheats eingeben" aus. Wenn ihr jetzt eine der folgenden Tastenkombinationen eingebt, solltet ihr eine Bestätigungs-Meldung erhalten, dass der jeweilige Code aktiviert wurde.

Alle Bühnen freischalten

Alle Figuren freischalten

Nur Tappings freischalten

Alle HOPOs freischalten

Fokus-Modus freischalten

Auftritts-Modus freischalten

Ohne HUD freischalten

Unsichtbare Rocker freischalten

Luft-Instrumente freischalten

Farbenmischung freischalten

Noten-Mischung freischalten

BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD

DS – Codes für einen neuen Spielmodus, ein Kostüm und Waffen

Gebt diese Zahlenkombinationen am Terminal ganz links in der Bat-Höhle ein, um ein Extra-Kostüm, eine Herausforderung sowie verschiedene Waffen für den dunklen Ritter freizuschalten.

Code	Effekt
5644863	Mittelalterliches Kostüm
6677686	Proto-Sparring-Herausforderung
2525655	Waffe: Barriere
2587973	Waffe: Gürtelschwert
3527463	Waffe: Blendgranaten
7665336	Waffe: Rauchbomben

Bat-Höhle: Im Unterschlupf der Fledermaus gebt ihr die Codes ein.

Wii PARTY

Wii – Freischaltbare Minispiele und mehr

Mit diesen Cheats bringt der Wohnzimmer-Kracher **Wii Party** noch mehr Spaß auf das heimische Sofa! Wir verraten euch, wie ihr höhere Schwierigkeitsgrade und mehr Minispiele freischaltet.

Höhere CPU-Schwierigkeitsgrade

Um einen höheren Schwierigkeitsgrad für die CPU freischalten, müsst ihr zunächst einen CPU-Spieler auf dem höchsten vorhandenen Level im Modus Gesellschaftsspiele besiegen.

FREISCHALTBARES	BEDINGUNG
„Sehr stark"-Schwierigkeitsgrad	Besiege die CPU im „Stark"-Schwierigkeitsgrad
„Meister"-Schwierigkeitsgrad	Besiege die CPU im „Sehr stark"-Schwierigkeitsgrad

Mehr Minispiele im Profi-Modus

Um weitere Minispiele im Profi-Modus freizuschalten, müsst ihr sie nur in der normalen Version in einem anderen Modus spielen.

FREISCHALTBARES	BEDINGUNG
Bananenblockade (2 Spieler)	Spielt es in der normalen Version in einem anderen Modus
Glücksklee (1 Spieler)	Spielt es in der normalen Version in einem anderen Modus
Paket Panik (1 Spieler)	Spielt es in der normalen Version in einem anderen Modus
Brücken-Balance (2 Spieler)	Spielt es in der normalen Version in einem anderen Modus

Das Minispiel-Menü: Hier findet ihr die neuen Spiel-Modi und Mini-Games.

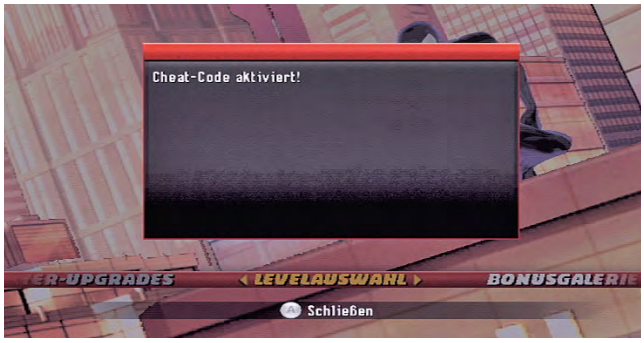
„Schnapp den Schummler" im Minispiele-Modus

Um „Schnapp den Schummler" freizuschalten, müsst ihr alle Minispiele für vier Teilnehmer ein Mal zocken. Dabei handelt es sich um einen Modus für zwei bis vier Spieler, in dem einer der Teilnehmer einen Vorteil gegenüber den anderen Mitspielern erhält und diese herausfinden müssen, wer der Bevorteilte im jeweiligen Spiel war.

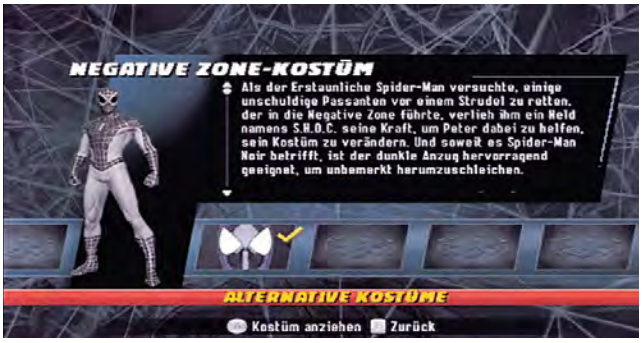
FREISCHALTBARES	BEDINGUNG
Schnapp den Schummler	Spielt jedes Vier-Spieler-Spiel ein Mal

SPIDER-MAN: DIMENSIONS

Wii – Freischaltbare Kostüme für den sympathischen Superhelden



Geschafft! Wenn ihr einen Cheat für eines der Kostüme erfolgreich aktiviert habt, wird euch dies von einer Texteinblendung bestätigt.



Im Superhelden-Kleiderschrank: Hier wählt ihr die freigeschalteten Kostüme aus und erhaltet dazu auch gleich ein paar interessante Hintergrundinformationen.

Um die Codes für einige alternative Outfits für Spidey einzugeben, müsst ihr zunächst einen Speicherstand kreieren. Begebt euch dann in das Hauptmenü dieses Save-Games und gebt dort die verschiedenen Tastenkombinationen ein. Viel Spaß!

FREISCHALTBARES	TASTEN-KOMBINATION
Iron Spider	↑,→,→,→,←,←,←,↓,↑
Negative Zone-Kostüm	←,→,→,↓,→,↓,↑,←
Negative Zone-Kostüm	→,↑,←,→,↑,←,→,↑,←,→

PROFESSOR LAYTON
UND DIE VERLORENE ZUKUNFT
PROFI-TRICKS

Text | Anne Schmiedl **DS – Mit diesen Tipps löst ihr auch die schwierigsten Rätsel des neuen Professor Layton-Ablegers!**

Nach der Komplettlösung in der letzten Ausgabe der N-ZONE präsentieren wir euch nun die korrekten Antworten zu den 15 Bonus-Rätseln sowie alle Informationen zu den drei Minispielen aus dem Koffermenü. Unser Text orientiert sich dabei an der US-Version des Titels, es könnten also kleinere Ungereimtheiten in der Übersetzung der Begriffe auftreten – ihr solltet anhand der Bilder und Beschreibungen die richtige Lösung aber ohne Probleme nachvollziehen können.

DIE 15 BONUS-RÄTSEL

DAS HAUS DES GESCHICHTENERZÄHLERS

Wie schaltet man diese Rätsel frei?
Hierfür müsst ihr das Minispiel rund um das mysteriöse Bilderbuch komplettieren.

Rätsel 154
Die korrekte Lösung dieser Aufgabe lautet 3.

Rätsel 155

Welcher Knopf?	Wie oft?
Linker Knopf	1x
Rechter Knopf	1x
Linker Knopf	4x
Rechter Knopf	1x
Linker Knopf	2x

Zwischenstand:

Rechter Knopf	1x
Linker Knopf	4x
Rechter Knopf	1x
Linker Knopf	2x
Rechter Knopf	1x

Zwischenstand:

Linker Knopf	4x
Rechter Knopf	6x
Linker Knopf	1x
Rechter Knopf	2x
Linker Knopf	1x

Rätsel 156
Die buchstabenförmigen Blöcke heißen im Folgenden je nach ihrer Form beispielsweise „Block A“, während wir die dazugehörigen Zielfelder passenderweise etwa „A-Feld“ nennen. Mit „Blauer Block“ sind beide blauen Blöcke gemeint. Falls laut unserer Lösung einer der Blöcke bewegt werden soll, verschiebt einfach immer den Block, der bewegt werden kann.

Welcher Block?	Wohin?
Blauer Block	Links
Block A	Ganz nach oben
Blauer Block	Auf das C-Feld
Block B	Ganz nach rechts
Blauer Block	Auf das D-Feld
Block C	Ganz nach unten

Zwischenstand:

Block A	Auf das A-Feld
Block D	Ganz nach links
Block B	Auf das B-Feld
Blauer Block	Ganz nach oben
Block C	Auf das C-Feld
Blauer Block	Ganz nach rechts
Block D	Auf das D-Feld

DAS HAUS DES HOTELIERS

Wie schaltet man diese Rätsel frei?
Um diese Knobeleien freizuschalten, müsst ihr zuvor alle Kurse im Minispiel mit dem roten Spielzeugauto erfolgreich absolviert haben.

Rätsel 157
Um dieses Rätsel zu lösen, müsst ihr A, B, D, F und G auswählen.

Rätsel 158
Die korrekte Antwort lautet 20.

Rätsel 159

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Gelber Block	1x nach oben
Layton und Luke	2x nach links
Roter Block	1x nach unten
Gelber Block	2x nach rechts, 1x nach unten
Blauer Block	1x nach unten, 2x nach links, 1x nach unten
Gelber Block	1x nach oben
Roter Block	1x nach oben

Zwischenstand:

Layton und Luke	3x nach rechts
Blauer Block	2x nach unten, 1x nach rechts
Gelber Block	2x nach links, 1x nach unten
Grüner Block	1x nach rechts, 2x nach unten, 1x nach links
Orangener Block	2x nach links, 2x nach oben
Grüner Block	1x nach rechts, 2x nach oben, 2x nach rechts

Roter Block	1x nach oben, 2x nach links
Layton und Luke	1x nach rechts, 2x nach oben
Blauer Block	3x nach rechts

Zwischenstand:

Gelber Block	1x nach unten
Roter Block	1x nach links
Grüner Block	3x nach links
Layton und Luke	1x nach links, 2x nach oben
Blauer Block	2x nach links
Roter Block	3x nach rechts, 1x nach unten
Layton und Luke	1x nach unten, 2x nach links, 1x nach unten, 1x nach links
Grüner Block	2x nach rechts, 2x nach unten, 1x nach rechts
Oranger Block	2x nach unten, 2x nach rechts

Zwischenstand:

Layton und Luke	1x nach rechts, 2x nach oben, 1x nach rechts, 2x nach oben

DAS HAUS DES NACHRICHTENÜBERMITTLERS

Wie schaltet man diese Rätsel frei?

Sobald ihr mit dem Papagei aus dem Koffermenü alle Lieferaufträge erfüllt habt, kommt ihr in den Genuss dieser Rätsel.

Rätsel 160

Die richtige Lösung lautet 16.

Rätsel 161

Damit ihr einen weißen Hut konstruieren könnt, müsst ihr die schwarzen Puzzle-Teile wie einen Rahmen um das weiße Feld anordnen. Dazu dreht ihr zunächst das untere linke Bauteil zwei Mal und platziert es ganz oben links. Auch das ganz rechte untere Puzzle-Teil dreht ihr zwei Mal und positioniert es direkt rechts neben das erste Bauteil. Das Stück, das zu Beginn am oberen Hutrand liegt, dreht ihr zwei Mal und setzt es an die rechte untere Ecke. Nun sollten nur noch drei Puzzle-Teile übrig sein. Das kleinste davon wendet ihr ein Mal zur Seite und positioniert es links neben das zuletzt verwendete Bauteil. Links daneben gehört der Baustein, der wie ein gespiegeltes C aussieht. Zunächst müsst ihr ihn jedoch zwei Mal drehen. An die letzte freie Stelle legt ihr nur noch das letzte Puzzle-Stück und ihr habt die Lösung.

Rätsel 162

Im Folgenden verraten wir euch, wie ihr dieses Rätsel in 13 Zügen löst. Beachtet dabei, dass ihr oftmals ganze Konserven-Stapel bewegt: Steht in unserer Lösung etwa „Blaue Büchse“ bewegt ihr die genannte sowie alle darüber liegenden Konserven zusammen auf den angegebenen Stapel. Die Nummerierungen der Stapel beginnt ganz links mit 1 und endet ganz rechts mit 4.

Welche Büchse?	Wohin?
Gelbe Büchse des 4. Stapels	2. Stapel
Blaue Büchse des 3. Stapels	4. Stapel
Weiße Büchse des 1. Stapels	3. Stapel
Beide blauen Büchsen des 4. Stapels	1. Stapel
Untere, weiße Büchse des 3. Stapels	4. Stapel
Obere, rote Büchse des 2. Stapels	3. Stapel
Rote Büchse des 4. Stapels	3. Stapel

Zwischenstand:

Beide gelben Büchsen des 2. Stapels	4. Stapel
Rote Büchse des 2. Stapels	3. Stapel
Blaue Büchse des 2. Stapels	1. Stapel
Alle rote Büchsen des 3. Stapels	2. Stapel
Alle gelbe Büchsen des 4. Stapels	3. Stapel
Weiße Büchse des 2. Stapels	4. Stapel

DAS HAUS DES ZEITREISENDEN

Wie schaltet man diese Rätsel frei?

Wenn ihr das Spiel einmal beendet habt, stehen euch diese Aufgaben zur Verfügung.

Rätsel 163

Die korrekte Gleichung lautet wie folgt:
18 : 49 x 3 = 56 : 27

Rätsel 164

Die richtige Lösung ist die 18.

Rätsel 165

Wir benennen die einzelnen Positionen der Blöcke auf dem Feld im Folgenden nach diesem Muster:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Welcher Block?	Wohin?		
E	Hoch	G	Rechts
I	Hoch	F	Rechts
M	Hoch	J	Hoch
N	Links	K	Links
O	Links	L	Links
P	Links	H	Runter
L	Runter	G	Rechts
H	Runter	F	Rechts

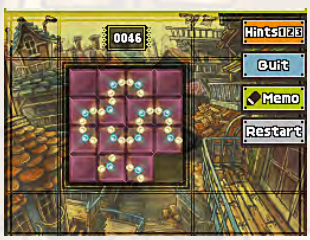
Zwischenstand:

Welcher Block?	Wohin?		
B	Runter	G	Links
C	Links	H	Links
D	Links	D	Runter
H	Hoch	C	Rechts
G	Rechts	B	Rechts
K	Hoch	A	Rechts
J	Rechts	E	Hoch
F	Runter		

Zwischenstand:

Welcher Block?	Wohin?		
I	Hoch	C	Links
J	Links	D	Links
N	Hoch	H	Hoch
M	Rechts	G	Rechts
I	Runter	K	Hoch
E	Runter	O	Hoch
A	Runter	P	Links
B	Links		

Zwischenstand:



Welcher Block?	Wohin?		
L	Runter	L	Links
H	Runter	H	Runter
G	Rechts	G	Rechts
K	Hoch	K	Hoch
O	Hoch	L	Links
N	Rechts	P	Hoch
J	Runter	O	Rechts
K	Links		

Zwischenstand:

Welcher Block?	Wohin?		
K	Runter	K	Hoch
L	Links	O	Hoch
H	Runter	P	Links
G	Rechts		

DAS HAUS DES RÄTSEL-VERWALTERS

Wie schaltet man diese Rätsel frei?

Sobald ihr die Bonus-Rätsel der anderen vier Häuser gelöst habt, könnt ihr euch an diesen letzten Herausforderungen messen.

Rätsel 166

In der folgenden Aufgabe müsst ihr die einzelnen Platten so drehen, dass sich ein stimmiges Bild ergibt. Der mittlere Block ist dabei unveränderbar.

Welcher Block?	Welche Anordnung?
Oben links	oben: Orange, links: Apfel, rechts: Melone, unten: Banane
Oben Mitte	oben: Orange, links: Melone, rechts: Melone, unten: Apfel
Oben rechts	oben: Melone, links: Melone, rechts: Orange, unten: Apfel
Mitte links	oben: Banane, links: Melone, rechts: Melone, unten: Apfel
Mitte rechts	oben: Apfel, links: Orange, rechts: Orange, unten: Banane
Unten links	oben: Apfel, links: Orange, rechts: Melone, unten: Banane
Unten Mitte	oben: Banane, links: Melone, rechts: Orange, unten: Apfel
Unten rechts	oben: Banane, links: Orange, rechts: Apfel, unten: Banane

Rätsel 167

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Grüner Block	1x nach unten
Layton und Luke	1x nach rechts
Blauer Block	1x nach links
Gelber Block	1x nach links, 1x nach unten
Rosa Block	1x nach unten, 2x nach rechts
Gelber Block	2x nach oben
Layton und Luke	1x nach links
Lila Block	1x nach unten
Rosa Block	1x nach unten, 2x nach links
Lila Block	2x nach oben
Layton und Luke	2x nach rechts

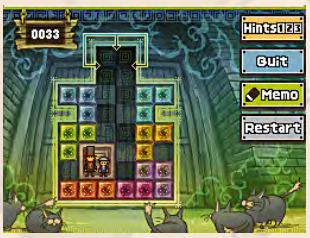
Zwischenstand:

Rosa Block	2x nach unten, 1x nach links
Gelber Block	2x nach unten, 1x nach rechts
Blauer Block	1x nach rechts, 1x nach unten
Roter Block	1x nach rechts, 2x nach unten
Türkiser Block	2x nach links, 2x nach oben
Roter Block	2x nach oben, 2x nach rechts
Blauer Block	3x nach oben, 1x nach links
Gelber Block	1x nach links, 1x nach oben, 2x nach links
Lila Block	2x nach links, 2x nach unten
Roter Block	1x nach links, 3x nach unten, 1x nach rechts
Gelber Block	2x nach rechts, 2x nach oben, 2x nach rechts

Zwischenstand:

Grüner Block	2x nach oben
Roter Block	2x nach links
Layton und Luke	2x nach oben
Lila Block	2x nach rechts
Rosa Block	2x nach rechts
Roter Block	1x nach unten, 1x nach links, 1x nach unten
Layton und Luke	2x nach links, 1x nach unten, 1x nach links
Gelber Block	1x nach links, 2x nach unten, 1x nach rechts
Türkiser Block	2x nach unten, 2x nach rechts

Zwischenstand:



Layton und Luke	1x nach rechts, 5x nach oben

Rätsel 168

Im Folgenden nennen wir die rote Kugel „Kugel". Der Block, der zu Beginn ganz links liegt, heißt 1, der darunter 2. Der oberste, mittlere Block trägt den Namen 3, der darunter 4. Den mittleren, unteren Block nennen wir 5. Der Block rechts von der roten Kugel heißt 6 und der ganz rechts unten 7.

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Kugel	1x links, 2x hoch, 2x links
Block 3	1x links
Block 4	1x links, 1x runter
Block 3	1x rechts
Block 1	1x hoch, 1x rechts, 1x hoch
Block 4	2x links
Block 5	3x hoch
Block 6	1x links, 1x runter, 1x links, 1x runter
Block 5	1x runter, 2x rechts, 1x hoch
Block 4	2x rechts

Zwischenstand:

Block 2	1x hoch, 1x links, 1x hoch
Block 4	1x runter, 2x links
Block 6	3x hoch
Block 7	3x links, 1x runter
Block 5	2x runter, 1x links, 1x runter
Block 6	1x runter
Block 3	1x runter, 1x rechts, 1x runter, 1x rechts
Block 6	3x hoch
Block 5	2x hoch, 1x links
Block 7	1x rechts, 1x hoch, 2x rechts

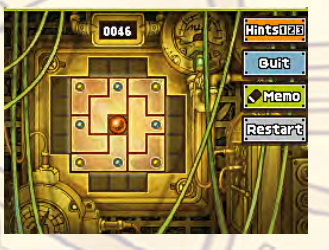
Zwischenstand:

Block 5	1x runter, 1x rechts
Block 4	1x rechts, 1x runter
Block 6	1x runter, 1x rechts
Block 1	1x rechts
Kugel	1x rechts
Block 2	1x hoch
Block 1	2x runter, 1x links
Block 6	1x links, 1x hoch, 1x links
Block 1	1x rechts, 1x hoch, 1x rechts
Block 2	2x runter

Zwischenstand:

Kugel	1x runter, 1x rechts, 1x runter
Block 6	1x runter, 2x links
Block 1	1x hoch
Kugel	1x rechts
Block 1	1x links, 1x runter
Block 6	1x rechts
Block 3	1x links, 1x hoch
Block 5	1x hoch
Block 7	1x links
Block 2	1x rechts

Lösung:



DIE MINISPIELE

DAS SPIELZEUGAUTO

Bei diesem Minispiel geht es darum, zehn verschiedene Kurse zu absolvieren. Dazu müsst ihr unterwegs allerdings die auf dem Parcours verteilten Objekte einsammeln. Unsere Lösung verrät euch, wie ihr das Auto ins Ziel bringt.

Kurs 01
Das Auto fährt zunächst nach unten. Für diesen Kurs benötigt ihr nicht alle vorhandenen Pfeile. Wenn ihr euch nach dem Bild richtet, braucht ihr ein Schild nicht zu verwenden.

Kurs 02
Das Fahrzeug ist zu Beginn nach unten gerichtet. Solange ihr bei diesem Kurs das Schild mit dem Befehl „Springen“ an der richtigen Stelle platziert, ist der Rest relativ einfach.

Kurs 03
Dieses Mal zeigt das Auto am Anfang nach oben. Achtung: Sobald ihr über einen der gelben Schalter fahrt, öffnen sich die Brücken und hindern euch so am Überqueren des Wassers.

Kurs 04
Das rote Gefährt beginnt den Kurs in rechter Fahrtrichtung. Auch bei diesem Parcours benötigt ihr nicht alle vorhandenen Schilder, mit unserer Lösung könnt ihr zwei Pfeile getrost ignorieren.

Kurs 05
Im fünften Kurs ist das Auto anfangs nach oben gerichtet. Erneut machen euch gelbe Schalter das Vorankommen schwer, mit der folgenden Variante könnt ihr sie jedoch einfach umgehen.

Kurs 06
Auf dieser Strecke startet ihr zunächst nach rechts. Auch dieses Mal könnt ihr einen der vorgegebenen Pfeile ignorieren, ihr benötigt ihn zur Überwindung des Parcours nicht.

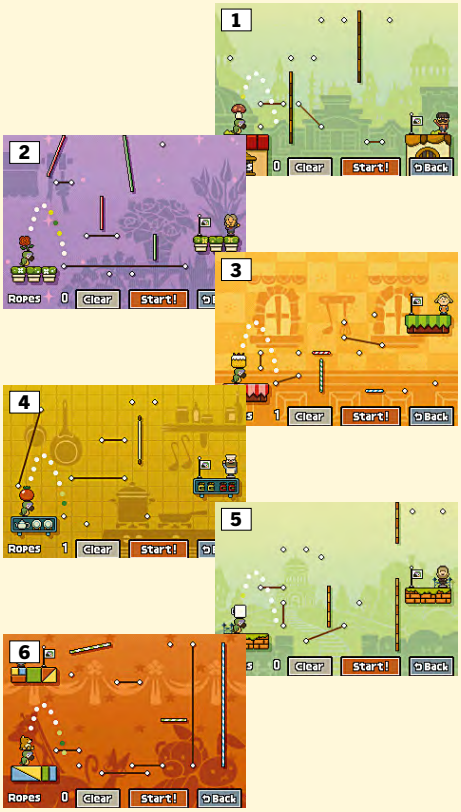
Kurs 07
Zu Beginn fahrt ihr mit dem Auto nach unten. Bei dieser Strecke müsst ihr erneut nicht alle vorhandenen Schilder verwenden, den Befehl „Springen“ braucht ihr mit unserer Lösung nicht einzusetzen.

Kurs 08
Diesmal geht es zunächst nach unten. Auch wenn dieser Kurs auf den ersten Blick sehr kompliziert wirkt, benötigt ihr sogar ganze fünf Pfeile nicht, um ins Ziel zu gelangen.

Kurs 09
Euer Fahrzeug zeigt zu Beginn dieses Kurses nach rechts. Obwohl euch nur ein einziger „Springen“-Befehl zur Verfügung steht, ist dieser Parcours eigentlich sehr einfach zu absolvieren.

Kurs 10
Das Auto startet auf der letzten Strecke anfangs nach unten. Ihr benötigt nur eines der beiden „Springen“-Schilder auf eurem Weg zum Ziel, das andere könnt ihr getrost ignorieren.

DIE MINISPIELE



DER PAPAGEI

In diesen Aufgaben geht es darum, ein Objekt bei einem Empfänger abzuliefern. Dazu spannt ihr auf der Strecke verschiedene Seile. Außerdem müsst ihr das Ziel in einer bestimmten Zeit erreichen. Wir verraten euch, wie es funktioniert.

Strecke 01
Um den Pilz in der angegebenen Zeit ins Ziel zu bringen, benötigt ihr drei Seile.

Strecke 02
Erneut müsst ihr alle drei Seile verwenden, um die Lieferung zuzustellen.

Strecke 03
Bei der dritten Strecke reicht es aus, drei der vier Seile zu spannen.

Strecke 04
Auch bei diesem Lieferauftrag genügt es, drei der vier Seile zu verwenden.

Strecke 05
Damit der Kaffee seinen Empfänger erreicht, benötigt ihr alle Seile.

Strecke 06
Für diese Aufgabe ist es nötig, ganze fünf Seile korrekt einzusetzen.

Strecke 07
Dieser Lieferauftrag ist sogar mit nur zwei Seilen schaffbar.

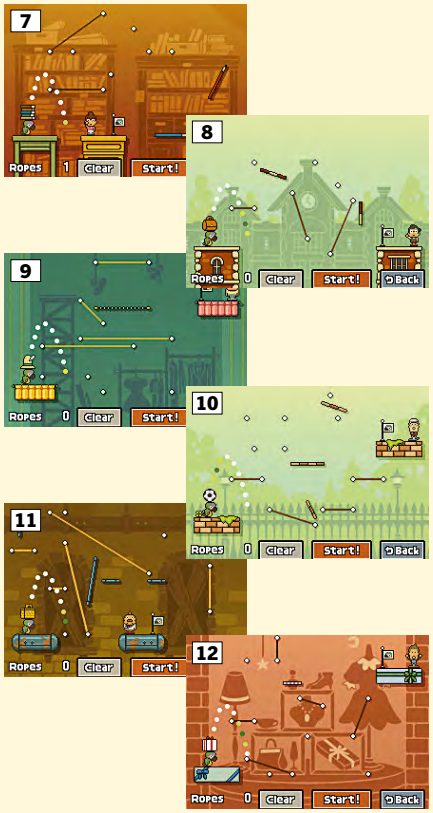
Strecke 08
Um diese Strecke in der angegebenen Zeit zu absolvieren, sind drei Seile nötig.

Strecke 09
Auch für diese Aufgabe müsst ihr alle vorhandenen Seile verwenden.

Strecke 10
Um den Fußball dem Empfänger zu bringen, benötigt ihr vier Seile.

Strecke 11
Zur Lösung dieser Aufgabe sind alle vorhandenen Seile notwendig.

Strecke 12
Auch beim letzten Lieferauftrag verwendet ihr alle Seile.



DIE MINISPIELE

DAS MYSTERIÖSE BILDERBUCH

Sobald ihr alle Aufkleber gesammelt habt, könnt ihr sie in die drei Bilderbücher einkleben. Wenn ihr sie an der richtigen Stelle platziert, erhaltet ihr in sich stimmige Geschichten. Im Folgenden findet ihr auf der linken Seite die Seitenanzahl des Buches, auf der rechten Seite die verwendeten Aufkleber in der Reihenfolge von links nach rechts.

Buch 01

Welche Seite?	Welche Aufkleber?
1	Mütze, Schuh, verwelkter Baum

2	Baum, Mann
3	Hut, Mann
4	Baum, Mann, Pflaume
5	Schuh, Mädchen
6	Mädchen
7	Banane, Schuh
8	Banane, Schuh

Buch 02

Welche Seite?	Welche Aufkleber?
1	Frau
2	Regenmantel
3	Kaffee, Mann
4	Junge, Tee
5	Kaffee, Tee, Milchflasche

6	Reisender
7	Kakao, Reisender, Pilz
8	Kakao, Milchflasche
9	Milchflasche, Mann
10	Tee, Junge, Milchflasche, Reisender, Kaffee

11	Frau
12	Milchflasche, Frau

Buch 03

Welche Seite?	Welche Aufkleber?
1	Butler
2	Junger Herr, Herr
3	Koch
4	Katze
5	Uhr, Gärtner
6	Uhr
7	Schaufel, Tutor

8	Dienstmädchen, Tutor
9	Katze, Dienstmädchen
10	Gabel
11	Herr, Figur
12	Junger Herr, Gärtner, Uhr
13	Junger Herr, Tutor, Katze
14	Junger Herr, Koch, Gabel
15	Figur, Schaufel, Junger Herr, Gabel

16	Junger Herr, Herr

Für Gitarrenhelden

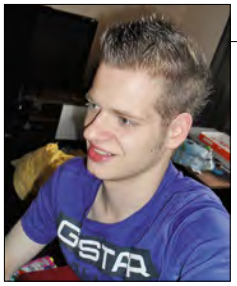
www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

DEUTSCHLANDS SUPER-ZOCKER

Es gibt ehrgeizige Spieler, die nicht aufgeben, ehe sie sich als die besten Zocker der Welt bezeichnen können. Hier stellen wir euch zwei davon vor. Das Bemerkenswerte: Beide kommen aus Deutschland!



ROBERT BRANDL (21) ALIAS SUNBLADE

Was ist dein Spezialgebiet?
Ich bin bekannt als **Resident Evil 4**-Speedrunner. Tatsächlich konnte ich dort auch meine größten Erfolge – etwa ein Weltrekord, der im Guinness-Buch verewigt ist – verbuchen. In der Vergangenheit war ich aber auch als Turnier- und Highscore-Spieler erfolgreich. Seit Mitte des Jahres konzentriere ich mich auf **Super Street Fighter IV**, wo ich mir schon einen kleinen Namen machen konnte.

Wie lange hast du für deine Rekorde geübt?
Zeit ist für mich kein ausschlaggebender Parameter. Es ist nicht sonderlich wichtig, lange zu trainieren – die Intensität macht es aus. Mein spielerisches Talent hat sich über die Jahre entwickelt, letztendlich trainiert habe ich nur wenige Tage bis eine Woche für diese Rekorde.

Verrätst du uns einen Trick zum Nachmachen?
Der einfachste Glitch in **Resident Evil 4** ist wohl der Ditman Glitch. Rüstet euch dazu mit der Striker-Waffe aus. Wenn ihr die Waffe ausrichtet, erscheint wie gewohnt der Pointer. Wichtig ist jetzt, die Waffe zu wechseln, bevor der Zeiger auf dem Bildschirm erscheint. Ihr drückt also die rechte Schultertaste und dann sofort Y, um ins Inventar zu gelangen. Wählt nun eine andere Waffe aus. Habt ihr alles richtig gemacht, könnt ihr ab sofort etwa 50% schnellere Aktionen ausführen als bislang. Es sinkt also z. B. die Zeit, die ihr fürs Nachladen oder Umdrehen braucht. Das bringt echt viel! Der Glitch an sich ist sehr einfach auszuführen, es ist nur wichtig, diesen sehr schnell auszuführen.

Wie sind deine weiteren Karriere-Ziele in der Speedrunner-Szene?
Ich möchte meinen Guinness-Weltrekord im Januar 2011 auf den German Speedrun Masters in Frankfurt am Main verbessern und einen weiteren Eintrag im Speed Demos Archive erkämpfen. Danach möchte ich mich mit meiner Truppe, den Neutrons, vollständig auf **Super Street Fighter IV** konzentrieren. Sollten weitere Events anstehen, wo meine Anwesenheit erforderlich ist, werde ich da sein. *(lacht)*

MARK SCHMIDT (23) ALIAS ROY03

Was ist dein Spezialgebiet?
Rennspiele, vorrangig **Mario Kart**. Seit mehr als einem Jahrzehnt spiele ich diverse Teile der Serie im Modus „Zeitfahren“, um die bestmögliche Zeit zu erreichen. Die Idee, in Mario Kart Wii einen Speedrun zu absolvieren, hatte ich schon länger, im Januar bietet sich die Möglichkeit endlich auf einem Event in Frankfurt an.

Wie lange hast du für diesen Rekord geübt?
Speziell für einen Speedrun geübt habe ich nicht, aber eigentlich trainiert man in jedem Moment, in dem man spielt. Jede Stunde Spielzeit verfeinert die Technik, die Strecken noch etwas besser zu fahren. Bei **Mario Kart** ist generell immer das Ziel, so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu kommen, egal ob offline, online oder im Zeitfahren. Man trainiert also quasi immer, wenn man spielt.

Verrätst du uns einen Trick zum Nachmachen?
Um in **Mario Kart Wii** wirklich sehr gut zu werden, nutzt unbedingt den GameCube-Controller! Alles andere ist nur Streckenkenntnis und die Technik, Kurven, Sprünge und Stunts perfekt zu fahren. Eingeschränkt ist es zwar machbar, eine ganz passable Zeit zu fahren, aber grade auf hohem Niveau macht die Technik schon eine Menge aus und Spieler sind teilweise mehrere Sekunden schneller, weil sie die Strecke nochmal besser beherrschen als jemand, der nicht so viel Training hat. Ich spiele das Spiel seit 2 1/2 Jahren. Ich merke noch heute, dass ich an manchen Stellen besser werde. Deswegen braucht es schon seine Zeit. Nach dem Motto „Ich übe mal eben kurz“ geht’s also auf keinen Fall.

Wie sind deine weiteren Karriere-Ziele in der Speedrunner-Szene?
Erst mal will ich eine gute Leistung bei den German Speedrun Masters abliefern. Der momentane Weltrekord liegt bei ca. 1 Stunde und 7 Minuten. Den möchte ich um drei Minuten schlagen. Die Chancen, dass es klappt, sind gut.

Dankeschön für die Interviews! Wir wünschen Robert und Mark viel Erfolg!

MISSION: MANN MIT HUT

DER LETZTE WETTBEWERB:
Letzten Monat suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit in **Professor Layton und die verlorene Zukunft**. Aber offenbar war vielen Lesern die Teilnahmefrist viel zu knapp. Die ernüchternde Resonanz: Keine einzige Mail traf bis zum Einsendeschluss im Postfach der Redaktion ein! Wir hätten jetzt zwar selbst einen Sieger küren können – zum Beispiel aus den Reihen der Redaktion, die das neue Nintendo-DS-Abenteuer schon viel früher besaß –, aber das wäre natürlich alles andere als fair gewesen. Kurz und knapp also: Wir küren überhaupt keinen Sieger. Aber dafür wollen wir es jetzt ganz genau wissen: Wer schafft es, in **Professor Layon und die verlorene Zukunft** so viele Pikarat wie möglich zu sammeln? Wir möchten es in unserer neuen „Mission: Mann mit Hut“ herausfinden. Na kommt schon, traut euch und sorgt dafür, dass unser E-Mail-Postfach vor Einsendungen überquillt!

DER NEUE WETTBEWERB:
Diesen Monat suchen wir den Spieler mit der höchsten Anzahl an Pikarat in **Professor Layton und die verlorene Zukunft.** Stichtag für eure Einsendungen an die Mail-Adresse redaktion@n-zone.de ist der 25. November 2010. Bitte vergesst nicht, einen Beweis-Schnappschuss beizufügen, im Idealfall mit guter Belichtung und in hoher Auflösung. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Wir hatten zwar erwartet, dass es knifflig sein würde, alle Aufgaben aus der letzten N-ZONE zu erfüllen. Gefragt war ein Foto, das im Wald entstand und zwei Personen zeigt, die so wie Professor Layton und Luke gekleidet sind, also stilecht mit Hut, Teetasse und hellblauem Pullover. Wir gratulieren Ralf und Phil Apel, Maik und Bernd Dummer, Pit Hildebrand, Jason Pemberton und Steven Pemberton, Jonas und Lisa von Kroge sowie einem namenlosen Gewinner zur erfolgreichen Wette! Eva und Linda Kühne erfüllten die Anforderungen zwar nicht ganz, aber die Fotos sind trotzdem toll.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte und mehr als drei Leser die genannten Ziele schafften, musste er das würfelförmige N64-Logo mit Hefeteig nachbacken. Wie das aussieht, zeigen wir euch in der nächsten Ausgabe.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns auf dem Foto, auf dem mindestens fünf Leute abgebildet sind.**
2. **Alle tragen eine Krawatte, jeder hält eine Banane in der Hand.**
3. **Außerdem ist auf dem Bild eine Stereoanlage zu sehen, wie sie im Intro des ersten *Donkey Kong Country*-Abenteuers auftaucht.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, **Donkey Kong Country Returns** so lange zu zocken, bis er alle Puzzleteile sein Eigen nennt. Na wenn das mal keine „Strafe“ ist!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 25. November 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Jetzt seid ihr dran: Was sagen Mario und Birdo in dieser Szene aus **Super Mario All-Stars**? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit den jeweiligen Sprüchen drauf. Schickt eure Texte bis zum 25. November an redaktion@n-zone.de! (Betreff: „Du, sag mal!“).

Mit diesen lustigen Sprechblasen amüsierte Torben Au die N-ZONE-Redaktion im letzten Monat. Glückwunsch!

LESERZITATE

Ist die Ankündigung der Wii-Fernbedienung Plus ein schlechter Witz? Erst kaufe ich mir diesen MotionPlus-Aufsatz, warte dann ewig auf ein gutes Game, aber es kommt nichts – und nun soll ich die verbesserte Version davon kaufen? Nintendo nervt mich selbst jetzt noch, wo ich kaum noch Wii spiele.

RACHET

Ich habe in der letzten N-ZONE über die **Zelda Collector's Edition** gelesen und war sofort hin und weg! Eigentlich ist es total schwachsinnig, sie zu kaufen, weil ich alle Spiele, die sich darin befinden, schon habe, aber ich muss sie einfach haben! Gesagt, getan: Ich habe sie vor zehn Minuten im Internet ersteigert, und zwar nicht mal für 60 Euro, wie ihr geschrieben habt, sondern für nur 40 Euro! Das war ein gutes Angebot. Danke für den Hinweis und für alles, was sonst noch im Heft steht. Die N-ZONE ist einfach das geilste Gaming-Heft überhaupt! Ich hoffe nur, dass ich jetzt nicht für verrückt gehalten werde, aber ich freue mich schon, wenn mein Spiel kommt und ich mein Nintendo 64 nicht immer zu meinem Freund schleppen muss, sondern einfach meine **Collector's Edition** mitnehme! Ist ja auch mein selbst verdientes Geld. Danke noch mal und natürlich weiter so!

SOFIA FELDMANN

Ein Retro-Special über die **F-Zero**-Serie in der N-ZONE wäre genial. Einfach ein bisschen Nostalgie! Ich versteh sowieso nicht, warum Nintendo noch kein **F-Zero** angekündigt hat. Wenn man den Worten von Satoru Iwata Glauben schenken mag und die Wii noch einen längeren Lebenszyklus hat, könnte ich mir schon vorstellen, dass im nächsten Jahr ein neues **F-Zero** angekündigt wird. Warum der DS noch keinen Ableger bekommen hat, ist mir ebenfalls ein Rätsel. Aber vielleicht erscheint ja in absehbarer Zeit eine Nintendo-3DS-Version.

KRAXE

---

96 Prozent Einzelspielerwertung für **Pokémon Schwarz & Weiß**? Das hat nichts mehr mit einer „richtigen" Wertung zu tun. Das ist viel zu viel, vor allem, da das Grundprinzip IMMER das gleiche ist. Einfach ein Witz, die Wertung!

EKN-MAGIC

KOLLEKTIONSKOLLER

Sonderauflagen sind kein neuer Modetrend, sondern sie wurden schon früher angeboten. Links seht ihr etwa den Nintendo-64-Controller im Pikachu-Design, den man ausschließlich im Set mit einer N64-Konsole bekam.

Die rote Wii-Fernbedienung Plus ist nur zusammen mit der Wii erhältlich …

… und auch den goldenen Classic Controller Pro gibt es nur, wenn man **GoldenEye 007** dazukauft.

Hallo, N-ZONE-Redaktion!
Bevor ich meine eigentliche Frage stelle, möchte ich euch danken, dass ihr Ausgabe für Ausgabe so ein geiles Heft abliefert! Das Warten auf den Postboten (denn ich bin Abonnentin) gehört immer zu den schönsten Minuten im Monat. Macht also bitte weiter so!

N-ZONE: Aufhören, Schluss mit solchen Lobeshymnen! Willst du etwa, dass wir alle durchdrehen und uns auf unseren Lorbeeren ausruhen? Na also!

Ich würde gern wissen, was ihr von den ständigen Collector's Boxes, Sammeleditionen und limitierten Auflagen haltet, die es von nahezu allen wichtigen Spielen gibt. Als Beispiel nenne ich die rote Wii-Fernbedienung anlässlich Marios 25. Geburtstag, die es nur im Set mit der Wii gibt. Auch den goldenen Classic Controller Pro kriege ich nur, wenn ich **GoldenEye 007** kaufe, nicht aber regulär im Laden. Früher hätte ich mir bei dieser Gelegenheit immer die Sondereditionen gekauft, nur um den Inhalt quasi auszuschlachten und lediglich die wertvollen Gimmicks zu behalten, den Rest aber zu verhökern. Aber das sehe ich inzwischen nicht mehr ein, da es schlichtweg zu viel von diesem Krimskrams gibt! Hat es Nintendo wirklich nötig, aus Marios 25. Geburtstag derart Kapital zu schlagen und die treuen Fans zu verärgern, die sich die Wii schon am ersten Tag gekauft haben und daher mit der regulären weißen Wii-FB (ohne MotionPlus) vorliebnehmen müssen? Nintendo könnte ja wenigstens die Mario-Fernbedienung separat anbieten. Aber nein, sie tun es nicht!

CHRISTOPHER PETER HABERMANN

N-ZONE: Wir können deine Wut ein bisschen verstehen, denn wer freut sich nicht darauf, einen außergewöhnlichen Controller zu besitzen, den die meisten anderen Zocker nicht haben? Du musst aber bedenken, dass die Hersteller solche limitierten Sonderauflagen nutzen, um den „Zugreif-Impuls" zu erhöhen. Das heißt im Klartext: Dem Käufer wird suggeriert, dass es das Spiel XY im Set mit dem Gimmick Z nur für begrenzte Zeit gibt. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler am ersten Verkaufstag in den Laden läuft, um sich diese Kollektion zu kaufen, ist dann höher, als wenn es keine Sonderedition gäbe. Dass dabei allerdings treue Frühkäufer wie du auf der Strecke bleiben und enttäuscht über diese Veröffentlichungspolitik sind, nehmen viele Hersteller in Kauf. Immerhin federt Nintendo die Situation hin und wieder ab, indem Extras wie die Zelda Collector's Edition auch im Prämienkatalog des Club Nintendo auftauchen.

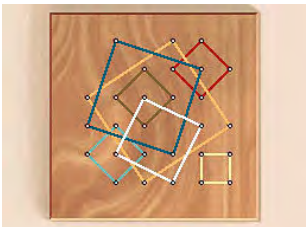
RÄTSEL-NOTRUF

Hallo liebe Redakteure,
ich habe ein Problem: Ich bin ein absoluter **Professor Layton**-Fan, aber ich komme im ersten Teil nicht weiter. Ich weiß nicht, wie ich bei Rätsel 100 die Linien genau ziehen muss, um sieben Quadrate zu bilden. Könnt ihr mir helfen? Bitte!

Die Aufgabe lautet: Verbindet die einzelnen Punkte in diesem Raster so, dass sieben Quadrate entstehen. Jeder Punkt darf nur einmal verwendet werden und ihr müsst alle Punkte einmal benutzen.

N-ZONE: Zuerst einmal entschuldigen wir uns, dass wir deinen Namen nicht abdrucken können, da der zugehörige Briefumschlag leider während unseres Umzugs verloren gegangen ist! Aber dafür helfen wir dir natürlich gern. Schau mal, hier haben wir den Lösungsweg für dich skizziert:

Hier ist die Antwort:
So sieht die perfekte Lösung aus!



ZWISCHENSTOPP IM GARTEN

Hallo Christoph,
ich hätte hier ein Bild (siehe oben auf der rechten Seite) für euch, das ich in unserem Garten gemacht habe. Vielleicht könnt ihr es ins nächste Heft stellen?

N-ZONE: Das ist ja ulkig – Mario hat sich in deinen Garten verirrt.

Das kommt davon, wenn er den Turbopilz ein paarmal zu oft einsetzt und versehentlich von der Fahrbahn abkommt!

Und dann noch eine Frage: Ich wohne zwar in Deutschland, aber ich kaufe all meine Nintendo-Spiele in den USA, da mein Vater Pilot ist und die Spiele dort billiger sind und früher herauskommen. Nun habe ich versucht, heute dem Club Nintendo in Europa beizutreten, doch irgendwie geht's mit dem amerikanischen Code nicht. Es kommt immer die Meldung „Der eingegebene Produkt-Code ist ungültig". Kann ich also nur Mitglied bei Nintendo Amerika werden? Das wäre aber blöd, da die Prämien nur zu Kunden in die USA oder nach Kanada verschickt werden.

MAXI SIEVERS

N-ZONE: Du hast versucht, einen amerikanischen Code im europäischen Club Nintendo einzugeben? Das ist zwecklos, da Nintendo strikt die vier Regionen Japan, Nordamerika, Europa und Australien trennt. Aber du könntest versuchen, deine Spiele im amerikanischen Club Nintendo zu registrieren. Dazu bräuchtest du allerdings einen Bekannten, der in den USA oder in Kanada wohnt, seine Anschrift zur Verfügung stellt und deine Prämien per Post entgegennimmt.

EIN KULTIGES FUNDSTÜCK

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich besitze einen Nintendo-Handeltrainings-Ordner, der in den Neunzigern wahrscheinlich an ausgewählte Geschäfte verteilt wurde. Darin finden sich alle möglichen Diagramme und Tabellen über Nintendos Marketing und Verkauf. Darüber hinaus gibt es Prospekte, über die sich Geschäfte Aufsteller, Vitrinen etc. bestellen konnten, um den Verkauf von Nintendo-Produkten anzukurbeln. Da kam mir aber die Idee, mich erst an euch zu wenden, weil dies eventuell für euer Magazin interessant sein könnte.

MARCUS MAYER

N-ZONE: Klasse, dass du an uns gedacht hast! Wir machen keine großen Worte und bilden lieber einige Seiten aus dem Katalog – der quasi eine Werbebroschüre für Fachhändler ist – auf dieser Seite ab. Da kommen Erinnerungen hoch, wenn wir die kultigen Pappaufsteller und die Zeitschriftenständer, in denen einst die Club-Nintendo-Magazine gelagert waren, wiedersehen!

HARVEST-MOON-FACHFRAGE

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage: Wissen Sie schon, ob und wann das neue **Harvest Moon DS: Grand Bazaar** – früher hieß es **Harvest Moon DS: Welcome to the Winds Bazaar** – in Europa erscheinen wird? In Japan ist es schon erhältlich, so steht es jedenfalls auf Wikipedia. Ich hoffe, dass Sie mir diese Frage beantworten können. Danke.

DIRK KOCH

N-ZONE: Hallo Dirk, erst einmal darfst du uns gerne duzen: N-ZONE, Dirk. Dirk, N-ZONE. Nachdem wir dies geklärt haben, beantworten wir natürlich gern deine Frage. Unsere Recherche hat ergeben, dass Harvest Moon-Spiele in der Regel erst mit anderthalbjähriger Verspätung von Japan nach Europa kommen. Diese von uns erstellte Tabelle vergleicht die Veröffentlichungstermine der letzten Harvest Moon-Episoden. Da für 2010 kein weiterer Teil angekündigt ist, musst du wohl noch länger auf Grand Bazaar warten. Unter diesem Titel ist die Episode übrigens schon am 24. August 2010 in den USA erschienen.

Titel in Japan	Termin	Titel in Europa	Termin	Verspätung
Kimi to Sodatsu Shima	01.02.2007	Mein Inselparadies	12.12.2008	22 Monate
Kira Kira Taiyou to Nakama Tachi	21.02.2008	Die Sonnenschein-Inseln	26.11.2010	21 Monate
Youkoso Kaze no Bazaar	18.12.2008	Kein deutscher Titel bekannt	Kein Termin bekannt	Mindestens 20 Monate

Auch das gab's diesen Monat: Marc-Kevin Schreyer liefert einen coolen Schnappschuss aus seinem England-Sprachurlaub – dort entdeckte er eine Straße, die nach einem **Metroid**-Boss benannt ist (oben). Und Andi Hammerl präsentiert uns stolz sein goldenes Wii Wheel aus dem Club Nintendo (unten). Ein edles Stück!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

BYE-BYE, DS & DSi?

In Japan hat der Nintendo DS mittlerweile sechs Jahre auf dem Buckel. Müssen wir uns langsam von der einstigen Kult-Konsole verabschieden?

Thomas: **Golden Sun**, **Pokémon**, **Ghost Trick**, **Dragon Quest VI** … War's das schon mit noch anstehenden Top-Titeln für den Nintendo DS? Man könnte es fast meinen, wenn man einen Blick auf die aktuellen Release-Listen für 2011 wirft. Die Zukunft gehört dem 3DS, doch heißt das automatisch, dass die Tage des Vorgängers gezählt sind? Oder überrascht Nintendo die Millionen an DS-Besitzern noch mit spektakulären Ankündigungen für den Bestseller? Wie denkt ein ewiger Optimist wie du darüber?

Christoph: Dass sich der DS auf dem absteigenden Ast befindet, sieht du doch schon allein an der Fülle minderwertiger Spiele, die jetzt herauskommen. Das zeigt uns: Die Hersteller nutzen das Ende des Konsolenzyklus, um hastig entwickelte Schund-Games unters Volk zu bringen – nach dem Motto „Wenn nicht jetzt, wann dann?". Eine liebevolle Programmierung können wir uns bei diesen Spielen abschminken. Aber: Im Frühjahr kommen ja noch **Pokémon Schwarz & Weiß** – sozusagen als Abschiedsgeschenk für den DS, bevor uns Nintendo den 3DS auftischt!

Thomas: Für Dritthersteller bietet sich durch das Ende des Produktlebenszyklus des DS meiner Meinung nach sogar eine Chance: Wenn der Nachschub an großen Titeln durch Nintendo versiegt und DS-Besitzer ihrem Handheld noch eine Weile treu bleiben möchten, können Capcom, Namco Bandai, Activision, Ubisoft und Co. durch Qualität und bekannte Marken punkten. Ich befürchte aber, dass hier der Wunsch Vater des Gedankens und das von dir geschilderte Szenario mit lieblos programmierten Billigspielen fast wahrscheinlicher ist.

Christoph: Exakt. Erinnerst du dich noch an das Ende des Game Boy Advance? Damals hatte ich die Ehre, für die N-ZONE so großartige Games wie **Crazy Frog Racer** – ein Rennspiel mit dem verrückten Frosch aus der Handy-Klingeltonwerbung – zu testen. Ausgerechnet die Spiele, auf die ich mich sehr gefreut hatte, wurden klammheimlich für den europäischen Markt gestrichen, nämlich **Drill Dozer** und **Wario Ware: Twisted**. Hoffentlich hält Nintendo dem DS noch recht lange die Treue. Bei potenziellen Perlen wie dem neuen Kirby-Abenteuer und dem Pokémon-Lernspiel mit beiliegender Tastatur wäre es echt schade, wenn sie nicht mehr zu uns kämen.

Thomas: Zum Glück ist der Klingelton-Frosch mittlerweile in der Versenkung verschwunden, aber vielleicht kriegst du ja bald ein neues Trauma vom „Schmink-Ratgeber DS", präsentiert von Daniela Katzenberger, verpasst. Aber Spaß beiseite, denn es wäre wirklich sehr bedauerlich, wenn Nintendo einige vielversprechende Games wie Kirby oder das Pokémon-Lernspiel hierzulande nicht mehr veröffentlicht. Meiner Meinung nach wird der Abschied vom DS aber länger als damals beim GBA dauern, da der DS einfach zu weit verbreitet ist und nicht einfach auf die Schnelle vom 3DS mit seinem stolzen Preis von wahrscheinlich 250 Euro abgelöst werden wird. 2011 werden DS-Besitzer sicher noch halbwegs mit neuen und teils auch guten Spielen versorgt, 2012 dürfte es da schon etwas anders aussehen.

Christoph: Zustimmung. Meine Prognose: Das letzte gute DS-Spiel kommt im September 2011 heraus und ist das von dir erwähnte Kirby-Abenteuer. Danach drängen nur noch Ramschspiele auf den Markt, etwa „Wimmelbild-Wirrwarr im Wunderwald" und „Finde alle zehn Fehler DS". Der Preis der Konsole liegt bis dahin aber schon nur noch bei 99 Euro.

Thomas: Aber nun haben wir genug über die Zukunft des DS spekuliert! Lass uns lieber mal wieder eine Runde in **Mario Kart DS** drehen und uns dabei freuen, wie viel Spaß die kleine Kiste uns schon bereitet hat und hoffentlich noch lange tut!

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 69 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 23-24/10
Top-Themen: **Pokémon Ranger 3,** E-Flyer-Magnete und -Sticker, Tippskarten. Auch als Premium-Variante!

play³ 12/10
Top-Themen: **Need for Speed: Hot Pursuit, Star Wars: The Force Unleashed 2, 007: Blood Stone, Fallout: New Vegas** u. v. m.

X3 12/10
Top-Themen: **Homefront, Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed Brotherhood, Fable 3, Die Sims 3,** Xbox Kinect u. v. m.

Games and More 12/10
Top-Themen: **Def Jam Rapstar, Need for Speed: Hot Pursuit,** Special: PlayStation Move vs. Kinect vs. Wii u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen Zelda-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit **34%** Rabatt

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

742126

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 01/2011
AB 15.12.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

SUPER MARIO ALL-STARS

Happy Birthday, Mario! Freut euch auf ein extragroßes Special zum Jubiläum des Videospiele-Superstars No.1 in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

DONKEY KONG ...

... Country Returns: Jetzt aber! Wir nehmen das Mega-Comeback des legendären Nintendo-Affen im Test ausführlichst unter die berüchtigte N-ZONE-Lupe!

DIE BESTEN GAMES 2011

Wir werfen für euch einen Blick in die Zukunft von Wii, DS und 3DS!

KIRBY'S EPIC YARN

Ob auch Kirbys Wii-Comeback das Zeug zum Überflieger hat? N-ZONE verrät es euch!

AUSSERDEM:

Das PC-Games-Sonderheft zum Online-Rollenspiel **Metin 2** ist euer perfekter Begleiter durch die fantastische Welt von Europas größtem kostenlosen MMO. Neben hilfreichen Tipps & Tricks und einem XXL-Poster liegt dem Heft eine DVD mit **Metin 2** bei. Da bleiben keine Wünsche für den preisbewussten Online-Rollenspieler offen!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stephan Gerner, Toni Opl
Redaktionsassistenz	Kristina Haake, Yves Nawroth
Trainees	Julian Reimert, Anne Schmiedl
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

WESTERN HEROES

Western Heroes inkl. Gewehr

Gewehr oder Pistole in der Hand, die Kutsche fährt rasend schnell. In Western Heroes machen sich Konsolen-Pistoleros bereit, schnell und genau zu schießen, um den finsteren Molina zu besiegen und das Abenteuer der Westernhelden zu überleben. Inspiriert von der Atmosphäre und den Kulissen großer Hollywood-western, wird in Western Heroes die Konzentration und das Schützentalent auf eine harte Probe gestellt.
Ein interaktiver Western, geeignet für alle kleinen und großen Wohnzimmer-Cowboys!

- Inkl. Gewehr mit abgesägtem Lauf
- 1 - 4 Spieler
- Zwölf Level in drei Spielmodi
- Zahlreiche Kulissen
- Handbuch und Spiel auf Deutsch
- USK: Freigegeben ab 12 Jahren

Wii ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Inc. – Abbildungen können von Originalware abweichen – Anwendungsbeispiele: Wii™-Fernbedienung und Nunchuk sind nicht im Lieferumfang enthalten.

bigben interactive

www.bigben-interactive.de

BOND IST ZURÜCK!
JETZT AUF DEINER WII!

GOLDENEYE 007™

Auch als LIMITED EDITION
mit GOLDENEM CLASSIC
CONTROLLER PRO erhältlich

Exklusiv erhältlich für Wii™ & Nintendo DS™

Kompatibel mit **Separat erhältlich**

BLOOD STONE ERHÄLTLICH
FÜR PLAYSTATION 3, XBOX 360
UND WINDOWS-PC

USK 16 PS3 Wii NINTENDO DS XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM BIZARRE CREATIONS ACTIVISION

activision.de

Blood Stone © 2010 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007 and related James Bond trademarks © 1962 – 2010 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007™ and related James Bond trademarks are trademarks of Danjaq, LLC and licensed by EON. All rights reserved. Game Code © 2010 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. GoldenEye 007 © 2010 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007 and related James Bond trademarks © 1962 – 2010 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007™ and related James Bond trademarks are trademarks of Danjaq, LLC and licensed by EON. Game © 2010 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. © 2010 Metro-Goldwyn Mayer Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten. Exklusiv bei Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. © 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment. All Rights Reserved.